

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
NUMERO 6 • 350 PTA.
Mega SEGA
SILPHEED
Super arcade espacial
Street Fighter II
SUPLEMENTO ESPECIAL DE 20 PAGINAS CON TODO LO QUE QUIERES SABER
Gunstar Heroes
Baile de colores en tu consola
SONIC CD
Una nueva faceta del Sonic
perera
8 413042 141907 00006

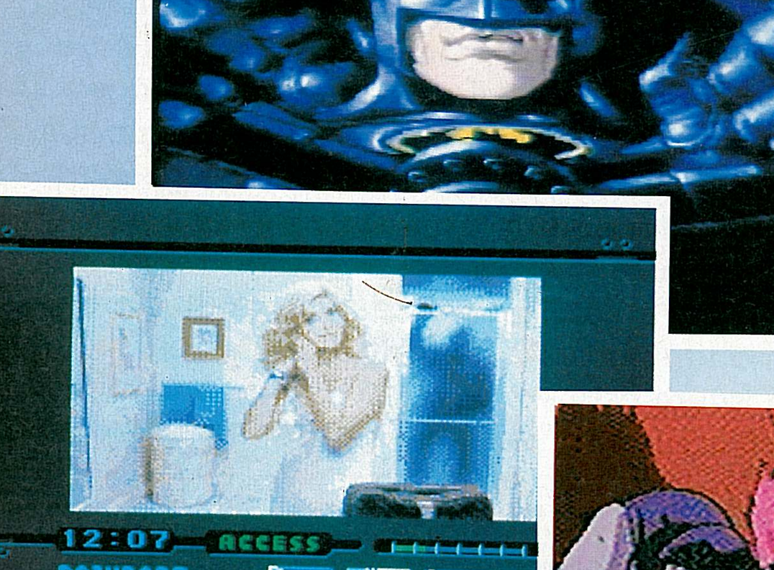

MEGA
La fiebre
del MEGA CD
se ha desatado.
Movimientos
humanizados...
Perspectivas
imposibles...
en Compact Disc.
Animaciones vivientes...
Simuladores
de vértigo en 3-D...
Thrillers interactivos...
Un simple disco
dará cabida
a toda la acción
imaginable.
Ya nada volverá
LA LOCURA TE
¿Estás listo
para enfrentarte
a la realidad?.
Escenarios
multidimensionales...
Giros insólitos...
Desplazamientos
virtuales...
Sonido Megafónico...
¡IMAGENES REALES!
Juegos de lucha,
de prodigioso realismo
te transportan
a las salas recreativas...
a ser lo mismo.
Sólo a través
de tu Mega Drive
entrarás en
un nuevo mundo,
donde lo pasarás...
de locura.
¡EL MEGA CD!
MEGA-CD
SEGA
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD II SEGA
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:
Unitros



INVADE



FINAL FIGHT



BATMAN RETURNS

NIGHT TRAP

NIGHT TRAP

ROAD AVENGER

INCLUIDO CON TU MEGA CD



SONIC CD



LA LEY DEL MAS FUERTE





DIRECTOR
Oscar del Moral
SECRETARIA DE REDACCION
Pilar Manzanera
REDACCION
LH Servicios Informáticos
Antonio García-Verdugo
Virginia Aranda
Virginia Fernández
AUTOEDICION
DataPress
Alberto Caffaratto
Luis Marín
DIBUJOS * FOTOGRAFIAS
Antonio Perera
Albino López
DISEÑO DE PORTADA
Carlos González-Amezúa
EMAP IMAGES
DIRECTOR EDITORIAL
Julian Rignall
DISEÑO
Osmond Brown
PUBLICIDAD
EMAP IMAGES
Tony Gray
07-44-71-9726700
MP CONSULTORES
Alberto Baquero
C/ Don Quijote, 39 - 2º C
Tno: (91) 534 96 46
Fax: (91) 534 96 57
JEFE DE PRODUCCION
Eduardo Agudelo
FILMACION
DATA PRESS S.A.
FOTOMECANICA
RODACOLOR
LITOSCAN
IMPRESION
COBRHI, SA Industria Gráfica
AJALVIR Tel.: (91) 884 40 18
MARKETING
Marcus Rich
Sarah Hillard
ADMINISTRACION
CONSEJERO DELEGADO
Clive Pembridge
EMAP IMAGES
DIRECTOR GERENTE
Terry Pratt
DIRECTOR DE LA PUBLICACION
Mark Swallow
EMAP España
Administración
Ginzo de Limia, 53 - Bajo
28034 MADRID
Faxx (91) 738 36 27
Tno: (91) 738 36 27
Redacción
Avda. Betanzos Nº 60, Semisótano A
28034 MADRID
EMAP Images
30-32 Farringdon Lane
London EC 1R 3AU
Tel: 07-44-71-9726700
D.L: M. 12823-1993

EDITORIAL

Mega CD

¡Por fin llegó el Mega CD a nuestro país! Desde hace 3 semanas, ya se puede encontrar en las tiendas especializadas y grandes almacenes, la super novedad de Sega, el Mega CD, una nueva manera de entender los videojuegos. ¿Por qué? Bien sencillo, la cantidad de información que puede ser almacenada en un CD, permite disfrutar de sonido de calidad CD (comparable a la que puede dar un equipo de alta fidelidad de gama media) junto con imágenes de calidad casi fotográfica, acompañado todo ello de la música generada por la consola Mega Drive a la que va conectado el aparato. Ahí precisamente radica una de sus grandes ventajas, pero a su vez también es un pequeño inconveniente, sobre todo para los poseedores del resto de las consolas Sega (Master System y Game Gear), pero hay que comprender, que el futuro se hace mirando hacia adelante, nunca echando pasos hacia atrás. Además, todos sabemos que el futuro está en los 32 bits, y la Sega Mega Drive, con sus 16 bits, es un pequeño puente en este profundo abismo de las nuevas tecnologías.

Al mismo tiempo que se comercializa el Mega CD, Sega ha puesto en el mercado varios juegos en CD, algunos de ellos como por ejemplo Silpheed son verdaderas muestras de lo que puede llegar a ser un juego de un mañana que quizás ya esté aquí. Otros, como Wolfchild, son pequeñas muestras de lo que un sencillo juego arcade puede ganar cuando es programado para ser utilizado con una consola (si es que puede recibir tal nombre) de las capacidades operativas del Mega CD. Así que, para todo aquel que ya posea una consola de juegos Sega Mega Drive, poder acceder a un Mega CD, es la mejor inversión que puede hacer, tanto desde el punto de vista de los juegos disponibles, como desde el punto de vista del acceso a un aparato CD que es capaz de reproducir discos compactos CD de audio.



"Llega Sparkster...

Una nueva raza de superhéroe. La estrella de Konami, en una nueva y total aventura para tu Megadrive de Sega: Rocket Knight Adventures.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Sparkster está totalmente dispuesto a vengar la muerte de su maestro. Equipado con el retropropulsor, y con su espada de acero desenfundada, su misión será aniquilar al Señor de La Oscuridad y restablecer la paz en su Reino. ! Ayúdale a conseguirlo!"

92% "Difícilmente podemos describir la calidad de este juego en tan pocas líneas." TODO SEGA

90% "El juego en sí es muy completo, con fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha." "Konami ha dado en la diana con este personaje. Un juego muy completo y bien acabado." HOBBY CONSOLAS

89% "Rocket Knight Adventures es un juegazo," "RKA, el cuarto título de Konami para Mega Drive, la confirma como una de las compañías más fiables del mercado." SUPER JUEGOS

KONAMI®

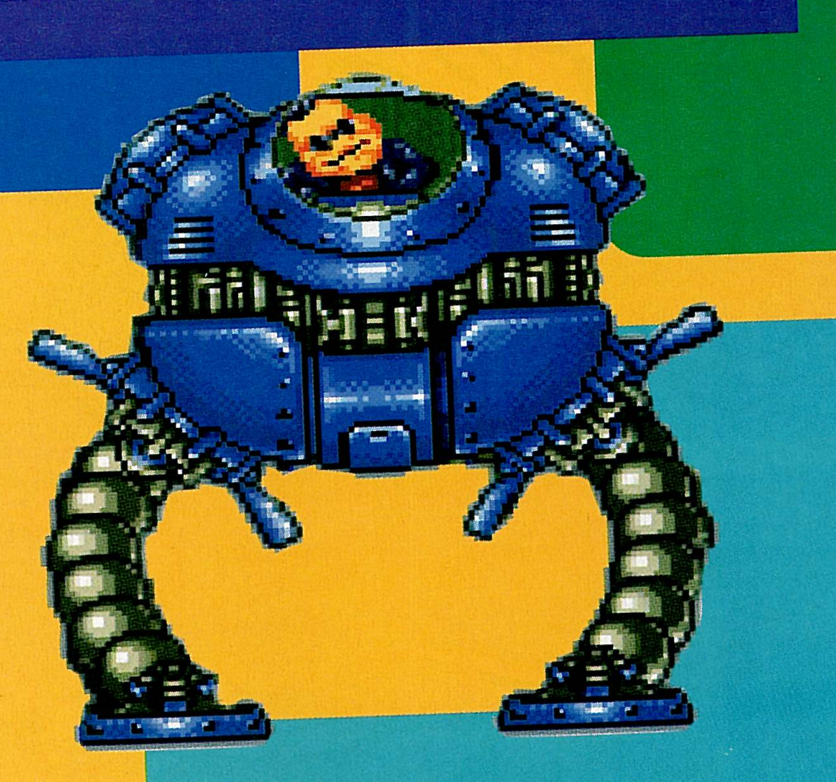


Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid.



LA PORTADA

¡A JUGAR! con MEGA DRIVE









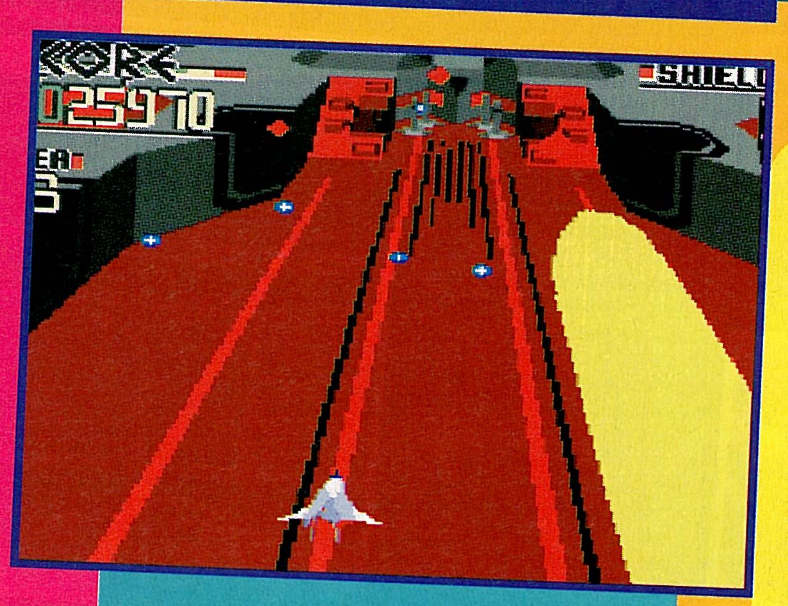
A OJO

MARIO



¡ESTO NO SE ACABA NUNCA!

¡A JUGAR! con MASTER SYSTEM





▲ ¡Las primeras imágenes de Street Fighter para Mega Drive en el modo Turbo Hyper Fighting! ¡Por fin!

NOTICIAS

¡POR FIN STREET FIGHTER II EN EXCLUSIVA!

● JUEGO NUEVO
● POR CAPCOM
● MEGA DRIVE

Tras meses de soportar una agonizante impaciencia, en espera de que el fenomenal Street Fighter II para Mega Drive se materializara en nuestra oficina, todo ha terminado. En otras revistas del mercado sobre Sega han aparecido artículos que contenían imágenes previas a su aparición oficial e incluso una supuesta "review", pero todo ello estaba basado en un cartucho de 16 megas a medio terminar. Nosotros, en lugar de esto, nos arriesgamos por esperar a la versión final, y la espera ha dado sus frutos, porque próximamente te ofreceremos un análisis más completo (probablemente el más grande que jamás hayas visto).

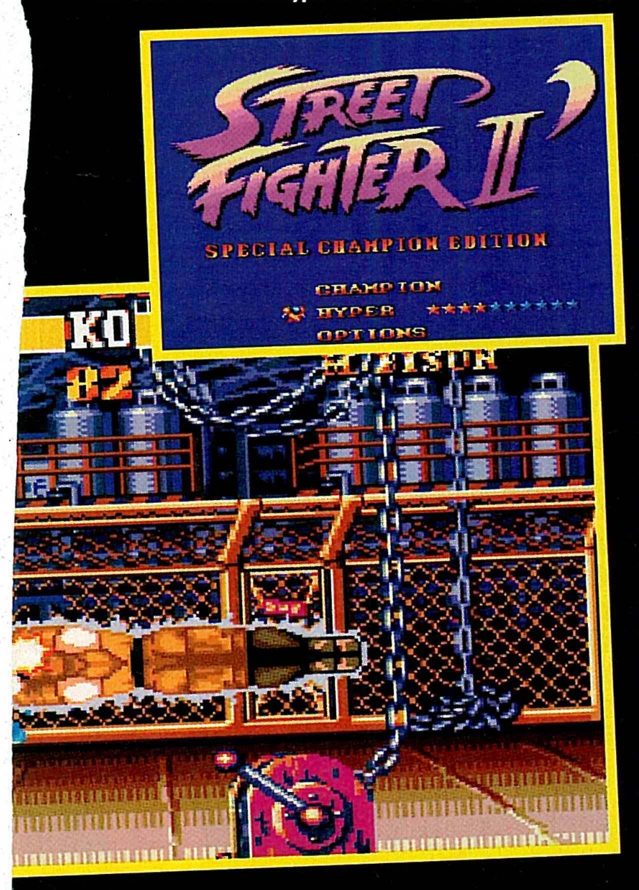


Mientras tanto, puedes alucinarte un poco con este pequeño adelanto de imágenes que te mostramos y, si tienes un poco de sentido común, esperarás anhelante en tu quiosco la aparición de los números de esta nuestra fantástica revista MEGA SEGA en los próximos meses para ser el primero en disponer de toda la información sobre el mejor juego del año. No te olvides que esta es la Special Champion Edition, que incluye las ediciones Turbo y Championship, por lo que es un "poquito" especial. Mortal Kombat, ¡chúpate esa!




▲ El sumo: ¡sólo en la edición Turbo!

▲ ¡Cada asterisco en Hyper es una velocidad distinta! ¡Guau!



EL DESCANSO DE COSMIC

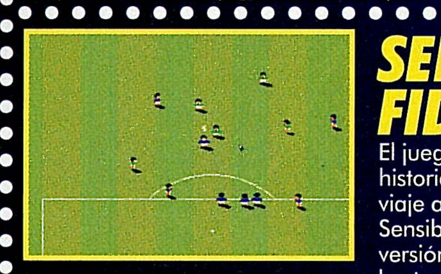
- JUEGO NUEVO
- POR CODEMASTERS
- MEGA DRIVE

Si quieres un poco de diversión "a tooooope" con tu Mega Drive, sería inteligente centrar tu atención en Cosmic Spacehead (el curioso, extraordinario y flamante nuevo héroe de Codemasters). Pretendiendo ser el primer turista alienígena, Cosmic baja del planeta Linoleum para pasar unas buenas vacaciones en la Tierra. Según la conferencia de prensa ofrecida, esta aventura arcade incluye unos gráficos que reflejan los "estilizados dibujos animados de los años 50" (sea lo que sea lo que esto quiera decir), y en su viaje a la tierra el jugador deberá pasar por carreras de coches espaciales, ataques de robots y campos de asteroides. Una cosa interesante. Más detalles próximamente.



SENSI Y LA FIDELIDAD

- JUEGO NUEVO
- POR SONY IMAGESOFT
- MEGA DRIVE





▲ Sensible Soccer, quizás el mejor simulador de fútbol del mercado...

El juego de fútbol de más éxito en la historia del ordenador, Sensible Soccer, ya ha emprendido su viaje a la Mega Drive que tienes más cerca. Programado por Sensible Software, tiene un aspecto muy parecido al de la versión Amiga, y aunque la acción en el campo pueda parecer bastante sencilla, el juego original Sensible fue alabado por su sorprendente profundidad de juego. La fidelidad de la conversión llega incluso hasta los divertidos nombres de equipo de los menús de equipo personalizado, aunque se rumorea que algunas de las ideas más atrevidas de Sensible han tenido que moderarse. No sabemos todavía cuando tendremos en nuestras manos el producto terminado.

PEGAS COMO UNA NENA

- JUEDO NUEVO
- POR SONY IMAGESOFT
- MEGA DRIVE

La nueva película de Sylvester Stallone, "Máximo riesgo", que ya ha dejado boquiabiertos a bastantes cinéfilos del mundo entero, se perfila como una de las mejores del año. Nuestro cachas favorito (sin contar a Arnie, claro) es el duro Gabe, atormentado por un sentimiento de culpabilidad al no haber logrado salvar a la novia de su mejor amigo en una expedición de montaña. Pero entonces una banda de terroristas aterrizan en la ladera de la montaña y sólo Gabe puede utilizar sus habilidades con las cuerdas para destruir el terrible peligro que amenaza y salvar a su novia... ¡bieeeennnn! Sony Imagesoft ha estado trabajando en la conversión para consola del éxito peliculero. El resultado, como ves en las imágenes, parece de lo más intrigante. En la exposición CES de Chicago vimos una versión en desarrollo y nos dejó patidifusos. Sin embargo, probablemente la versión final será mucho mejor. Estate atento a posteriores ediciones de tu super-revista.



EL NUEVO CONTROLADOR DE ASCIIWARE

- PERIFERICOS
- POR ASCIIWARE
- MEGA DRIVE

¡Vaya! ¡Echa un vistazo al flamante nuevo controlador de Asciiware! Se llama AsciiPad MD, dispone de control de turbo independiente, una función de ralentización de movimiento, un turbo automático de manos libres que te permite disparar sin pulsar ningún botón (aunque no sabemos muy bien el significado de esto) y una caja superbonita. Guai, ¿eh?




SEGA
STREET FIG
SPECIAL CHAM
SAGAT
KO
91
SEGA
MEGA
PON EL TURBO
Además de Turbo... ¡Champion Edition!
La versión más demoledora de un Juego Legendario.
¡¡24 MEGAS!! en tu poder para llevar tu MEGA DRIVE
al límite de la diversión. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!.
Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido.
¡Es la gran pasada! hasta se han retocado los caracteres
gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.
Ryan, Blanka, Ken, Guile, Chunli, Dhalsim,... Sus voces
digitalizadas paralizarán tus músculos. Sus golpes
secretos, tu cerebro.
SEGA
MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II'
SPECIAL CHAMPION EDITION
24 MEGAS
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
STREET FIGHTER II
SONIC
SEGA
16 BIT
Unitros
TM © 1992 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. CAPCOM and STREET FIGHTER II are trademarks of CAPCOM Co. Ltd. Manufactured and distributed under license from CAPCOM Co. Ltd. by U.S. Gold Ltd. Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7 AX. England. CAPCOM®



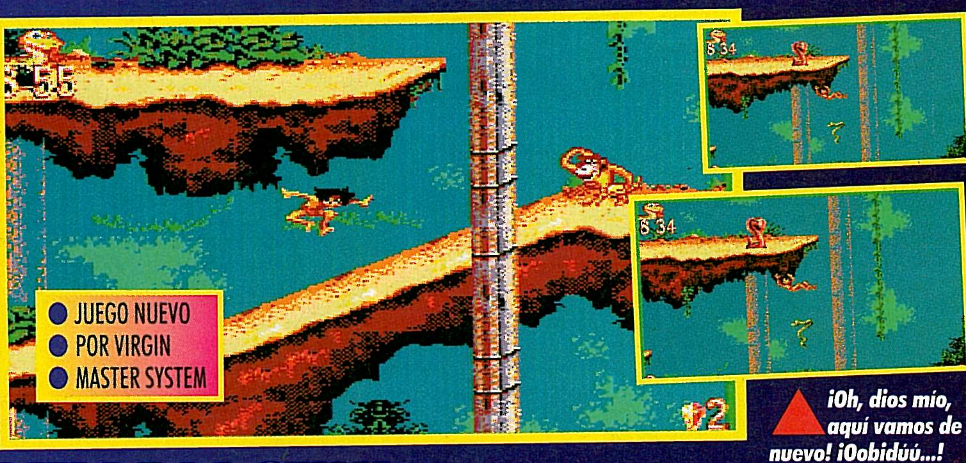
GHTER II'
TM
PION EDITION
SEGA
24
MEGAS
DRIVE
A TUS PUÑOS
¡¡Usa los tuyos!! Puñetazo del Dragón, Patada de huracán, Presa giratoria, Disparo del tigre...¡Que no te toquen las narices!
Uno ó dos jugadores y Modo Versus. ¡Lucha contra ti mismo!.
No puedes perder. No puedes perdértelo.
Píllatelo por separado o con el nuevo Pack MEGA DRIVE que incluye además, una aventura del incomparable SONIC.
Por cierto, recuerda que la MEGA DRIVE es tu única vía de acceso a la nueva generación de Videojuegos: MEGA CD.
¿Aún no lo tienes?.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

¡VIRTUALMENTE EXCELENTE!

- JUEGO NUEVO
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

Se sigue trabajando a toda velocidad en la conversión de máquina de monedas de la década: Virtua Racing. El juego arcade fue uno de los más populares de 1992, ya que incluía una tecnología absolutamente innovadora capaz de poner más de 16.000 polígonos en pantalla con una paleta de más de 16,7 millones de colores.
Obviamente, la Mega Drive no es capaz de ofrecer algo tan espectacular, pero, como puedes ver en las exclusivas imágenes de Virtua para Mega Drive que te mostramos, el juego parece ser realmente fenomenal.
Es el MAYOR cartucho jamás concebido por Sega. El código está almacenado en un cartucho de 16 megas que además permite a los jugadores almacenar sus mejores momentos. Por supuesto, la auténtica estrella del cartucho Virtua Racing es el legendario chip DSP (Digital Signal Processor: procesador de señal digital). Es un chip generador de polígonos super-rápido que supera al Super FX de la Super NES. El chip Super FX está basado en tecnología de 8 bits y reduce la paleta de la Super NES a solamente 16 colores en pantalla. El DSP no tiene estos problemas, ya que permite disponer de 64 colores en pantalla simultáneamente.
La cuestión es: ¿cómo es de rápido? Según las fuentes de Sega consultadas por nosotros, que ya vieron el juego en acción en la CES de Chicago entre bastidores, es super-fluido y las tres dimensiones en movimiento son alucinantes. Aparentemente, los gráficos podían haber sido más detallados, pero Sega eligió la velocidad.
Por el momento, Virtua Racing sólo está terminado en un 25%, teniendo ahora solamente los circuitos del nivel principiante. Todavía le queda mucho que añadir, y todo ello te lo presentaremos en exclusiva en los próximos meses.





- JUEGO NUEVO
- POR VIRGIN
- MASTER SYSTEM

¡Oh, dios mío, aquí vamos de nuevo! ¡Oobidúú...! Vale ya. Lo siento.

REY DE LA SELVA

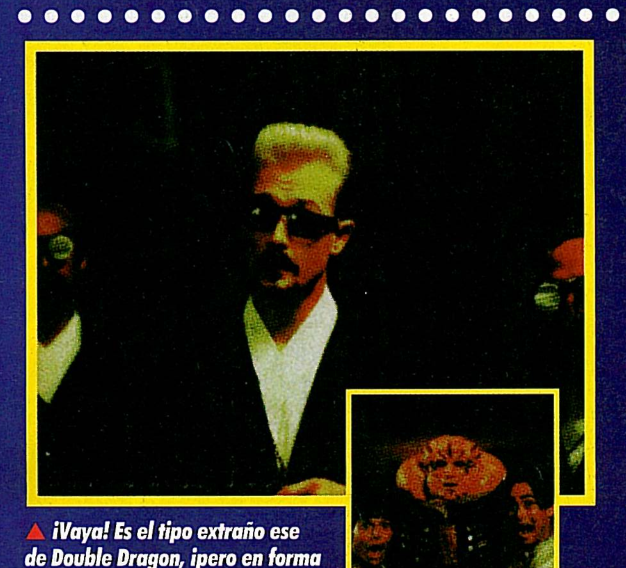
Ya te contamos algo de la experiencia de Virgin Games para Mega Drive, el Libro de la Selva, en el número anterior. Pues bien, ahora, usuarios de 8 bits, podéis echarle un vistazo a estas imágenes del juego para Master System y alucinar un rato...
Esta es una de las licencias más controvertida del año y, al igual que la versión para Mega Drive, este juego de plataformas es fiel reflejo de la película (incluyendo el pasado de Mowgli y de sus chiflados compañeros como Baloo el Oso). Como puedes ver en estas imágenes, está en camino de convertirse en un explota-consolas pero, tranquilo, tendrás toda la información que desees conocer sobre el juego en próximos meses. Atento, ¿OK?

POTENCIA A TOPE TU GEAR

Muy pronto llegará, para la Game Gear que tienes más cerca, la herramienta favorita para los tramposillos, la Game Genie. El aparatito se acopla a la ranura de los cartuchos, aparece una pantalla de códigos y, utilizando uno de las docenas de códigos incluidos en el librito que acompaña al Genie, puedes elegir que el juego sea más fácil o más difícil y que tenga más o menos vidas, energía, etc. El Genie aparecerá en Reino Unido en enero del 94 y en España en fechas posteriores.

- HARDWARE
- POR HORNBY HOBBIES
- GAME GEAR

DOUBLE DRAGON ¡AHORA EN EL CINE!



¡Vaya! Es el tipo extraño ese de Double Dragon, ¡pero en forma humana!

- PELÍCULA
- POR IMPERIAL

Nada anima más la vida del personal de MEGA SEGA que algo gratis. Por eso nos pusimos de lo más contentos cuando la compañía cinematográfica Imperial, que le proporcionó la participación en su primera película a Jean Claude Van Damme, voló a la soleada California a rodar Double Dragon: la película.
Está basada en la clásica máquina de monedas. Aparentemente, los creadores del film están ahora dialogando con varias casas de juegos para vender la licencia para convertir Double Dragon: la película para consolas (incluyendo Mega Drive).
La peli, que supuestamente aparecerá en Reino Unido el año próximo, tiene como protagonista al malo de T2, Robert Patrick, como el archivillano Koga Shoka, que toma a la fuerza Los Angeles tras un apocalíptico terremoto que destruye la ciudad.
El experto en artes marciales en la vida real, Mark Dacascos, es el bueno de Jimmy Lee y el doble de Tom Cruise, Scott Wolf, es su hermano Billy. Alyssa Milano hace el papel de Marion como una dura vigilante. La trama se centra en el trío de buenos que trata desesperadamente de vencer a Shoka y de sacarle de su trono impuesto por él mismo.
Hemos hablado con todas las estrellas, y también con el director, productor, con los chicos de efectos especiales (y colega, los efectos de esta peli son lo más), así que probablemente podamos ofrecerte un artículo totalmente detallado en una sección especial de una próxima edición de tu siempre SORPRENDENTE MEGA SEGA.

MAS ANDANZAS DEL PRINCIPE

- JUEGO NUEVO
- POR DOMARK
- MEGA DRIVE

El último bastión de las consolas en resistirse a Prince of Persia, la Mega Drive, está preparado para ofrecer una versión completamente nueva y propia. El juego de plataformas épico de Jordan Mechner es uno de los más convertidos de todos los tiempos. MEGA SEGA te ha ofrecido ya juicios favorables sobre la versión para la Game Gear en anteriores números de la revista, pero ahora alégrate la vista con estas impresionantes imágenes de la versión de Mega Drive.
Como el amante de la Princesa Persa, el jugador debe zambullirse a través de una docena de niveles laberínticos de plataformas, fosas, trampas y guardias fanáticos.

Domark está trabajando enfebrecidamente para incorporar la fabulosa animación que es marca registrada de PoP, además de para recrear la atmósfera. Sus esfuerzos llegarán a las estanterías de tu tienda favorita próximamente.



MUNDOS APARTE

- NUEVO CENTRO
- POR SEGA
- BOURNEMOUTH

MEGA SEGA asistió el mes pasado a la apertura del nuevo Centro de Diversión Familiar de Sega en Bournemouth. Es el primero de muchos otros planificados en todo el país, teniendo Sega como objetivo convertir los arcades en lugares mejores, más limpios y seguros, ofreciendo al mismo tiempo sus máquinas de monedas más interesantes.
Bournemouth dispone de dos de las máquinas giroscópicas R360, un nuevo juego de carreras Outrunners y la versión de torneo para ocho jugadores de Virtua Racing. El nuevo simulador interactivo AS-1 hará su primera aparición inglesa en Bournemouth. El centro tiene también una tienda, un Burger King, una bolera y salas de karaoke. Sega afirma que tiene planeados lugares sorprendentes como futuros centros, incluyendo uno en Londres.

MAESTRO DE LO MAS "COOL"

- JUEGO NUEVO
- POR VIRGIN
- MASTER SYSTEM/GAME GEAR

Después de su enorme éxito en la Mega Drive, nuestro famoso coleguilla, el mismísimo Cool Spot, aparecerá como artista invitado en las consolas Game Gear y Master System.

Este curioso personaje redondo y con gafas de sol se enfrenta al más villano de los villanos, Wild Wicked Willy, participando en acción de plataformas a lo largo de niveles super-peligrosos en su viaje para rescatar a sus compañeros pustulosos. Espera más noticias en próximas ediciones de MEGA SEGA.

LA MAS GRANDE CES DE INGLATERRA

- EXPOSICION
- 16 AL 20 SEPTIEMBRE
- EN OLYMPIA

Live '93 ha sido la exposición CES más grande celebrada en Inglaterra y, aunque la mayoría de los productos que se mostraron no estaban directamente relacionados con los juegos, hemos seleccionado algunas de las cosas que podrían interesar al lector medio de MEGA SEGA, que puede disponer de un poco de dinero. Lo mejor del momento es el Cine en Casa. Hay dos formas de preparar una impresionante plataforma para jugar en tus máquinas de juegos. O bien comprando una nueva tele con Surround Sound, o tirando el dinero en una enorme pantalla de alta definición y comprando aparte los altavoces THX. El sistema THX es el estándar de sonido digital de las grandes salas de cine, y ahora las empresas afirman que ha entrado en casa. Muchos de los expositores presentes en la exposición, como Harman, Hitachi, Toshiba y Goodmans tenían stands de Cine en Casa.
La exposición ofreció también otras innovaciones que estaban más al alcance de todos. Una empresa llamada DHM presentó un sistema que repara discos compactos rayados. Disponen de un kit de reparación de Mega CD listo para lanzar al mercado, ya que el sistema funciona tanto para compactos de audio como de datos.
Otros pequeños objetos maravillosos son un par de gafas que te permiten ver la televisión "mientras vives el resto de tu vida" mostrando la imagen en la mitad inferior: televisión constantemente durante el día (¡qué agradable pensamiento!).
Como los estéreos y videos de la gente hacen más o menos lo mismo, los expositores alucinaron a los clientes con un montón de mejoras nuevas, como las que ofrecía el nuevo video de Amstrad. La palabra clave ha sido "interactivo", con videófonos, cuadernos de notas digitales y minidiscos grabables por toda la exposición.



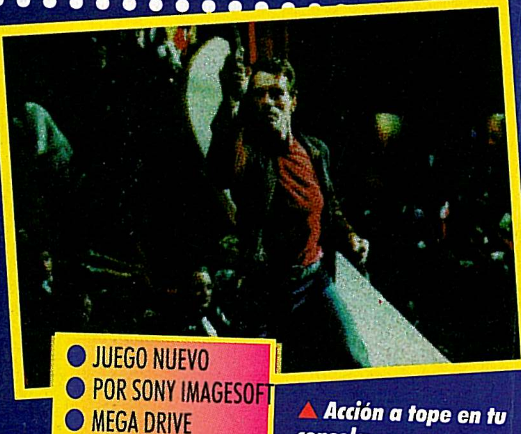
▲ *Te diré que es un juego para blandengues, ¡no como nuestro fútbol! (a veces)*

EA SE REPITE Y REPITE Y REPITE...

¿Recordáis John Madden, verdad? ¿Y John Madden'92? ¿Y Madden'93? Bien, sin tratar de agotar al máximo y hasta la saciedad una fórmula de éxito para conseguir de nuevo un número uno en absoluto, Electronic Arts lanza un nuevo producto sorpresa para el año próximo. Guau, lo habéis adivinado, ¡es Madden'94 para la Mega Drive!
Pero antes de que empieces a quejarte, escucha. EA viene con un bagaje totalmente nuevo en este juego y afirma que va a ser completamente diferente y mucho mejor que los tres anteriores. También incorporará el 4-Way-Play de EA, de forma que cuatro personas podrán enfrentarse al mismo tiempo. Te informaremos rápidamente en cuanto sepamos algo más sobre el juego.

ACCION "A LA ARNIE"

En el número del mes pasado te informamos que Sony ha obtenido los dere-chos de la última película de Schwarzenegger, "El Ultimo Gran Héroe". La peli, que en nuestra opinión no está demasiado mal, tiene como prota a Arnie como Jack Slater, un mocoso como su joven colega y en fugaces apariciones Sharon Stone y el T1000 de T2, Robert Patrick. Su argumento está repleto de acción, lo que le hace perfecta para el diseño de desplazamiento oblicuo que se está planeando para el juego. La pregunta es: ¿es bueno? Bien, no vamos a hacer ningún comentario de momento, juzgad por vosotros mismos y pronto tendréis más información.



- JUEGO NUEVO
- POR SONY IMAGESOFT
- MEGA DRIVE

▲ *Acción a tope en tu consola*

GAME GE

"Hay ot

LA UNICA PORTATIL A TODO COLOR.

GRAN DEFINICION DE IMAGEN.

CONVERTIBLE EN T.V.

Unitros





ras portátiles... pero no hay color."

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?
Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).
Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "TV-Pack".¡Una jugada maestra!

GAME GEAR.
¡¡Por fin te sales con la tuya!!



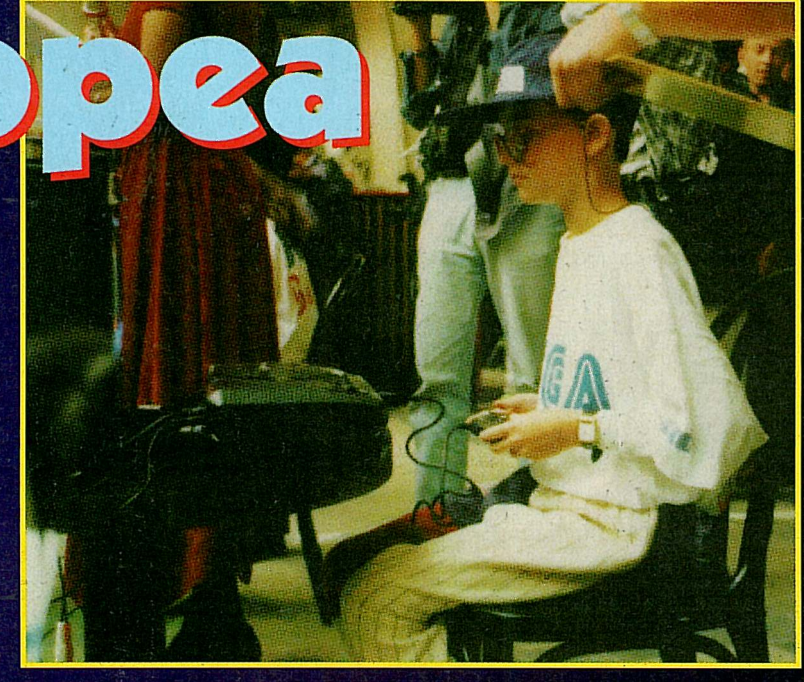
SONIDO STEREO.
MAS DE 150 JUEGOS.
VARIEDAD DE PERIFERICOS.



Final de VIDEOJUEGOS Europea



◄ Peleándose con el resto de los participantes



El día 4 de septiembre se celebró en Viena, Austria, como ocurre anualmente desde hace un tiempo, la final del campeonato europeo de videojuegos Sega. Allí, se dieron cita participantes de todos los estados europeos en los que Sega es distribuido oficialmente. Para llegar a esta final europea, cada uno de los participantes tenía que haber salvado el escollo de una final en su país; los españoles (Rafael Sanchez y Jose Angel García) tuvieron que demostrar su valía en el primer campeonato nacional de videojuegos organizado por El Corte Inglés. Tras hacer buena gala de su dominio del juego Global Gladiators, fueron enviados a Viena con la sana intención de arrasar con todos, aunque al final nos quedáramos con un segundo puesto para las dos categorías (junior y senior) que, la verdad es que no está nada mal, vista la tradición chipera que tienen algunos de ellos, como por ejemplo Inglaterra o Francia, aunque al final, estos paises quedaron por detrás de nuestros bravos participantes.

Los juegos que se utilizaron para la final fueron Cool Spot (¿quién no lo conoce ya?), Final Fight CD (aún no ha salido, pero está al caer), Jungle Strike (lo mejor de EA, de momento) y Jaguar XJ220 (seguro que ya lo has visto en tu tienda de videojuegos).

Nuestro finalistas, se dejaron la piel en unos juegos que ni siquiera habían visto antes, caso del Jaguar XJ220 y Final Fight CD. Para que quede claro cómo fueron las cosas, he aquí un pequeño cuadro con todos los participantes y su puesto en todos los juegos:

Junior

	Cool Spot	Final Fight	Jungle Strike	Jaguar XJ220	Puesto
Mikael Roth Suecia	27320 1	145460 1	78000 1	8/8000 3	Primero 6 puntos
Rafael Sanchéz España	20210 3	131090 2	13500 4	6/13000 2	Segundo 11 puntos
Alan Son Inglaterra	11230 6	120550 3	74000 2	1/27000 1	Tercero 12 puntos
Nathalie Coullier Bélgica	20970 2	117110 5	0 5	10/2000 4	Cuarta 16 puntos
Christopher Siegemund Alemania	16670 4	116510 6	27500 3	8/800 3	Cuarto 16 puntos
Daniel Arntsen Noruega	16400 5	118940 4	-12000 7	8/8000 3	Quinto 19 puntos
Carlos Peso Valadar Portugal	7070 7	114650 7	-6000 6	10/2000 4	Séptimo 24 puntos

Como habréis podido comprobar, nuestros representantes no lo hicieron nada mal, es más, si no hubiera sido por algún que otro pequeño desliz (nos acordamos de aquellos pobres civiles, Rafael) nuestro chicos hubieran quedado primeros. Debajo de la puntuación en cada prueba, podeis ver la posición en la que quedaron nuestros finalistas en ese juego particular.

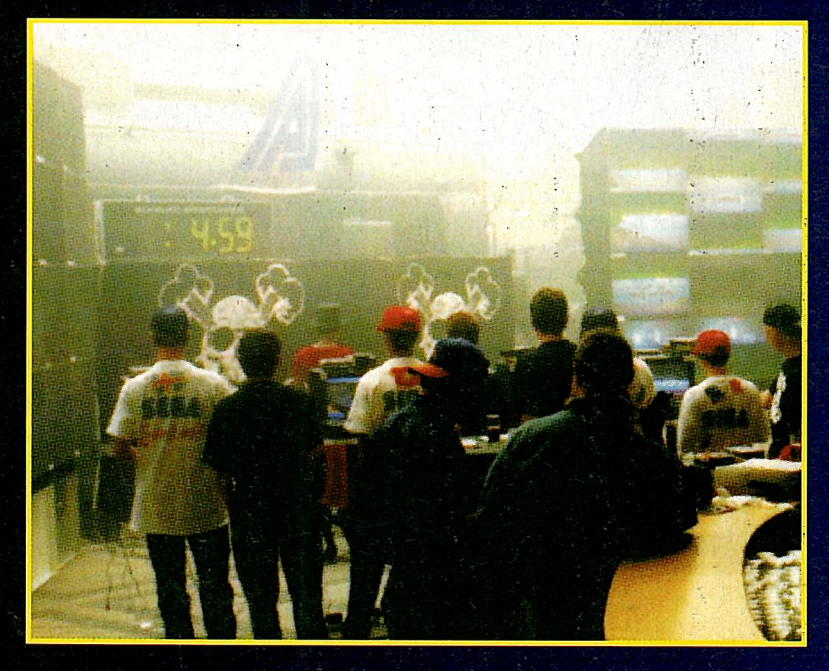
La final se llevo a cabo en el museo Tecnológico de Viena, en una sala acondicionada para tal fin. A la entrega de los premios asistió Damon Hill, piloto de la escudería Williams, patrocinada por Sega, que hizó entrega de los premios. A los ganadores de la prueba, sí como a nuestro finalistas, les correspondió un Mega CD, además, Damon Hill cedió su volante para el ganador Junior, y su casco para el ganador senior. El acto fue presentado por las estrellas de la campaña televisiva de Sega; pronto los conocereis.

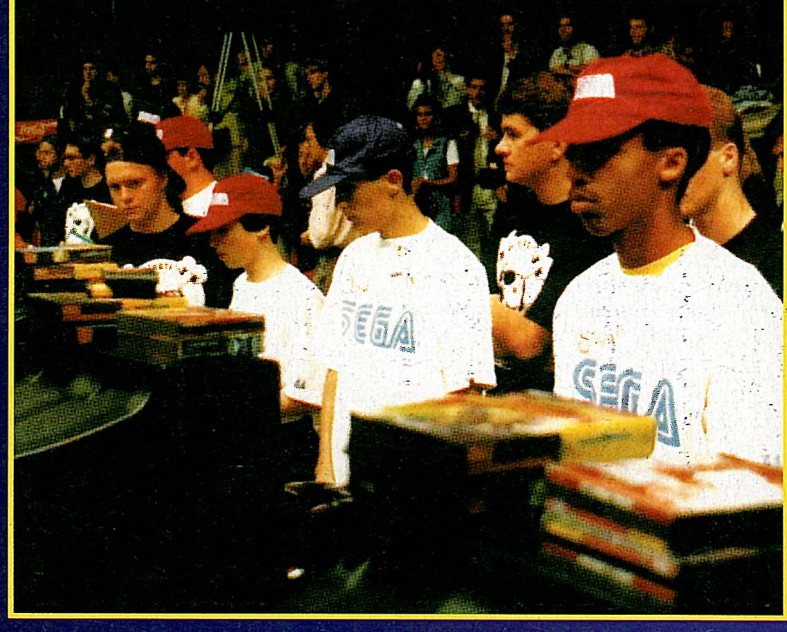
Al mismo tiempo que se celebraba la final, Sega presentaba su Mega CD en Austria, con una campaña publicitaria de lo más agresiva, es más, tomó al asalto un centro comercial de Viena llamado Donau Zentrum, allí, junto con las primeras imágenes del Jurassic Park para Mega Drive, los niños vieneses podian jugar en algunas Mega Drive dispuestas para tal fin por todo el centro comercial.

Así que, tal y como quedaron nuestros participantes, ¡bravo por ellos y a ver si el año que viene

Senior

	Cool Spot	Final Fight	Jungle Strike	Jaguar XJ220	Puesto
Markku Rankala Finlandia	27880 4	132960 4	114000 1	3/21000 1	Primero 10 puntos
Jose Angel García España	28140 3	142440 2	86500 4	4/18000 2	Segundo 11 puntos
Karl Roberts Inglaterra	26680 5	132660 6	97500 2	4/18000 2	Tercero 15 puntos
Per Lundborg Suecia	31020 2	122060 8	92500 3	4/18000 2	Tercero 15 puntos
Axel Rudoni Francia	39800 1	1442980 1	-20000 11	7/10000 5	Cuarto 18 puntos
Stephen Karawa Suiza	18700 8	138380 3	67000 5	5/16000 3	Quinto 19 puntos
Carlos Doares Portugal	20510 7	127690 7	52000 7	4/18000 2	Sexto 23 puntos
Andreas Matt Austria	21940 6	116800 11	53500 6	8/8000 6	Séptimo 29 puntos
Jonni Nikula Finlandia	13590 11	132730 5	18500 10	7/10000 5	Octavo 31 puntos
Andreas Hugel Alemania	16970 9	112580 12	114000 9	3/21000 3	Noveno 33 puntos
Bruno Devos Bélgica	11840 12	119790 9	27500 8	6/13000 4	Noveno 33 puntos
Andre Olsen Noruega	14520 10	119510 10	-62000 12	6/13000 4	Décimo 36 puntos







Unitros

MEGA DRIVE








01
TIME
056
RINGS


SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



F—15 Strike Eagle II







PRECIO

POR MICROPROSE

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 4
RESPUESTA: CORRECTA
DIFICULTAD: DURA

1ª PUNTUACION

6730

ORIGEN

Microprose ha realizado simuladores de vuelo para ordenador durante años. F-15 II es su primer juego para Mega Drive, basado en las versiones para Amiga y PC.

CONTROLES

Las direcciones del joypad son similares a los controles de un avión (sirven para descender y ascender). El joypad sirve también para cambiar el ataque, aterrizar y para no ser detectado por el rádar.

- **A** Potencia/ Bengalas y Chaff
- **B** Cambiar blanco/Cambiar Arma
- **C** Fuego
- **S** Opciones

COMO JUGAR

Elige una misión, y destruye los objetivos primarios y secundarios para finalmente volver a la base. Se ofrecen graduaciones y palabras clave para conseguir el éxito.





Por todo el mundo, el mal se reproduce como un cáncer feroz. América, ¡mantente firme! Desde las tensiones del Báltico producidas por los enfrentamientos entre Laponia y las nuevas repúblicas rusas, hasta las continuas luchas del Este Central, sólo queda una superpotencia cuya obligación, y voluntad, es defender las libertades.

El mensajero americano es el F-15, un arma deslumbrante contra las ocurrencias de los villanos mundiales. Uno de los mayores destructores. Este nuevo juego de simulación te introduce en los cuerpos del aire, para que pilotes una de estas maravillas a través de seis zonas bélicas, en innumerables misiones contra objetivos designados. La difícil elección entre una condecoración o un entierro militar depende de tu nivel de vuelo.

DESTINOS VACACIONALES

Existen seis escenarios donde elegir. Cada uno con distintas dificultades en sus misiones, dependiendo de si eliges inexperto, piloto, veterano o experto. Hay dos zonas europeas, una que recrea los desaparecidos países del pacto de Varsovia, y otra que abarca los territorios comprendidos entre Finlandia y Rusia. También están representados los problemáticos enclaves del Este Central, donde podrás bombardear Damasco desde las bases chipriotas/israelíes y posteriormente darle su merecido a Sadam desde pistas de aterrizaje con base en Bahrain. Los tiempos de las derrotas americanas terminaron en Vietnam. La mayor parte del armamento al que te enfrentarás serán equipos soviéticos; misiles Sam-8, y cazas Mig-29 y Mig-25.





▲ *¡Pulsa START para continuar, pulsa START para continuar! ¡Reacciona!*



▲ *¡Hola!, les habla la azafata Paquita López. Les doy la bienvenida.*

DOBLE WHAMMY

Las misiones ofrecen una lista de objetivos potenciales, primarios y secundarios seleccionados en cada ejecución. Esto ofrece un aspecto aleatorio al juego, con cientos de posibles combinaciones para los objetivos. Cuanto más juegas, más viajas. Por suerte en el juego se ofrece una opción de "Recorte de tiempo" que permite acelerar el viaje en las largas distancias.



COMENTARIO



GUS

En una clasificación de simuladores situaría a F-15 en segundo lugar después del Mig-29, aunque es mejor. La actualización no ofrece demasiada velocidad, y gráficamente, el juego es bastante confuso, pero se ha mejorado el control del avión y es más manejable que el producto de Domark. Para ser honestos, aunque encontré a F-15 bueno en conjunto y con algunos detalles destacables, me resultó aburrido (aunque no frustrante). A pesar de tener seis destinos posibles, empleas la mayor parte del tiempo utilizando las mismas armas, y no el paisaje. De esta forma carece de la variedad y el interés de LHX Attack Chopper, que se mantiene el primero entre los simuladores de vuelo de combate para Mega Drive.

COMENTARIO



RIKI

Originalmente fue un brillante juego para PC y el concepto básico del juego se ha trasladado bien a Mega Drive. Aunque la acción es parecida, hay muchas misiones que realizar y diferentes niveles de dificultad donde demostrar la precisión del simulador. Por eso, F-15 es más bien efectivo, ¿eh? Bien, um, no exactamente. La versión para PC era absolutamente fabulosa...en un PC veloz, pero era lenta y torpe en una máquina menos dotada. Mega Drive no dispone de la potencia matemática necesaria para desarrollar el juego. El resultado es una simulación lenta, ¡no alcanza precisamente velocidades supersónicas! Sin embargo es un agradable intento y es mejor que MIG-29 de Domark, pero LHX Attack Chopper de EA se mantiene como el mejor juego de este tipo.

PANORAMA PARA MATAR

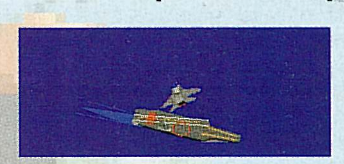
Al igual que en otros simuladores de vuelo, en F-15 pueden cambiarse las panorámicas aéreas en cualquier momento. Las vistas son enormes; puedes mirar en cualquier dirección desde tu avión, obtener una visión exterior y seguir las pistas de tu misil o conseguir una visión de ataque de tu avión.

EN PARACAIDAS

Si las cosas se ponen al rojo vivo, tu avión dispone de un asiento propulsor que permite abandonar rápidamente la nave y aterrizar en paracaídas, pero recuerda que con esta salida no ganarás ninguna medalla. Estrella tres aviones y serás "retirado" por arruinar al estado



▲ *¡Acaba con las pistas de aterrizaje!*





▲ *Tu misión es destruir ese agradable puente. ¡No lo entiendo!*



BREVE INFORME

Al final de cada misión, cualquiera que sea el final, serás obsequiado con un resumen, que mostrará paso a paso el desarrollo tu ruta y los principales acontecimientos de tu misión.



▲ *¡Creo que lo veo todo al revés!*

INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

PRESENTACION 88

▲ Muchas opciones, incluyendo muchas combinaciones y vistas panorámicas.
▼ El método de control parece complicar el inicio de algunos comandos.

GRAFICOS 68

▲ Los gráficos son buenos, al igual que la distribución del panel de control. Los cambios son razonablemente rápidos.
▼ Los gráficos de pantalla carecen de detalle o personajes.

SONIDO 60

▼ La música parece muy inapropiada y los efectos son mediocres. No existe área de fuerza.

JUGABILIDAD 74

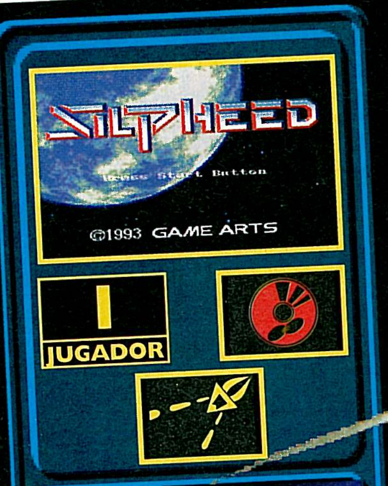
▲ Los controles son sencillos, y el juego tiene un bajo nivel de dificultad. El F-15 se maneja bien.
▼ Apuntar se convierte en un problema al bloquear las naves enemigas.

DURACION 77

▲ Seis escenarios de operación y misiones potencialmente infinitas. Siempre se puede mejorar.
▼ Sólo los seguidores de los simuladores de vuelo no se impacientarán debido a las transiciones.

GLOBAL 76

En conjunto es un buen simulador de vuelo, pero no demasiado original. Al igual que Mig-29 es un juego que no puede adaptarse bien a una consola. Los propietarios de Mega Drive opinarán que es demasiado lento, o para un mercado más especializado.



PRECIO

POR GAME ARTS

DESDE

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 2
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD:
DURA

1ª PUNTUACION
197,600

ORIGEN
Silpheed ha necesitado dos años de desarrollo en Game Arts y es una transformación de un juego para PC

CONTROLES
Silpheed tiene un modo de control básicamente bueno. El D-pad te mueve tanto de izquierda a derecha como de "dentro" a "fuera" de la pantalla, hacia el interior de la imagen. Algo más que los habituales juegos matamarcianos.

- **A** Disparo
- **B** Arma especial
- **C** Disparo
- **S** Arranca y detiene el juego

COMO JUGAR
Conduce el Silpheed a través de cada nivel; destruye las fuerzas de Zacarte.



MEGA JUEGO

La flota nacional está en peligro. Las explosiones hacen blanco en algunas naves, haciéndolas parecer pedazos de carbón suspendidos en el espacio, un infierno de oxígeno combustible. El resto de la una vez orgullosa fuerza espacial vuela alrededor del campo gravitatorio de Neptuno, utilizándolo para mantener un nivel estable de telemetría.

Este caos se debe a las malvadas, pero brillantes estrategias del terrorista Zacarte. Accediendo a la red informática de la Tierra, fue posible apartar suficientemente la flota como para que sus propias naves pudieran acabar con ella. Con su masivo poder de combate girando alrededor de nuestro planeta, un ataque frontal sería un auténtico suicidio.

Sin embargo, el comando Tierra tiene la última oportunidad, el SA-77: Silpheed. El caza es pequeño y lo suficientemente ligero como para penetrar en la fortaleza de Zacarte, y lo bastante poderoso como para acabar con ella. Un escuadrón de Silpheed está entrando en el interior del sistema solar mientras te contamos esto. La rebelión comienza...


▲ *¡Prepárate a morir, sucio terrestre, ¡catacruncho!*

PRINCIPAL ARMAMENTO

Silpheed está armado con dos sistemas complementarios de armas. El sistema principal se encuentra en el cañón frontal. Este es una rápida unidad de ataque que lanza seis disparos. Esto es suficiente para destruir a los enemigos más pequeños. El arma puede montarse de cuatro maneras distintas. Las armas principales se sitúan en las dos alas del SA-77, de forma que es posible combinar los siguientes cuatro sistemas:

DISPARO FRONTAL

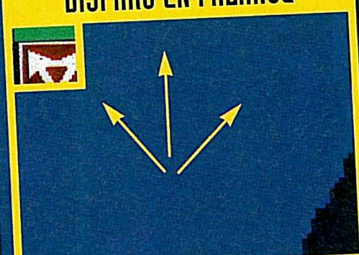


El fuego se dirige en una línea concentrada que sigue la dirección de vuelo.

DISPARO EN ABANICO


El fuego se extiende de lado a lado, desde 90 grados hasta 0.

DISPARO EN FALANGE


El disparo se dirige hacia delante, pero extendiéndose en forma de arco. Muy efectivo.

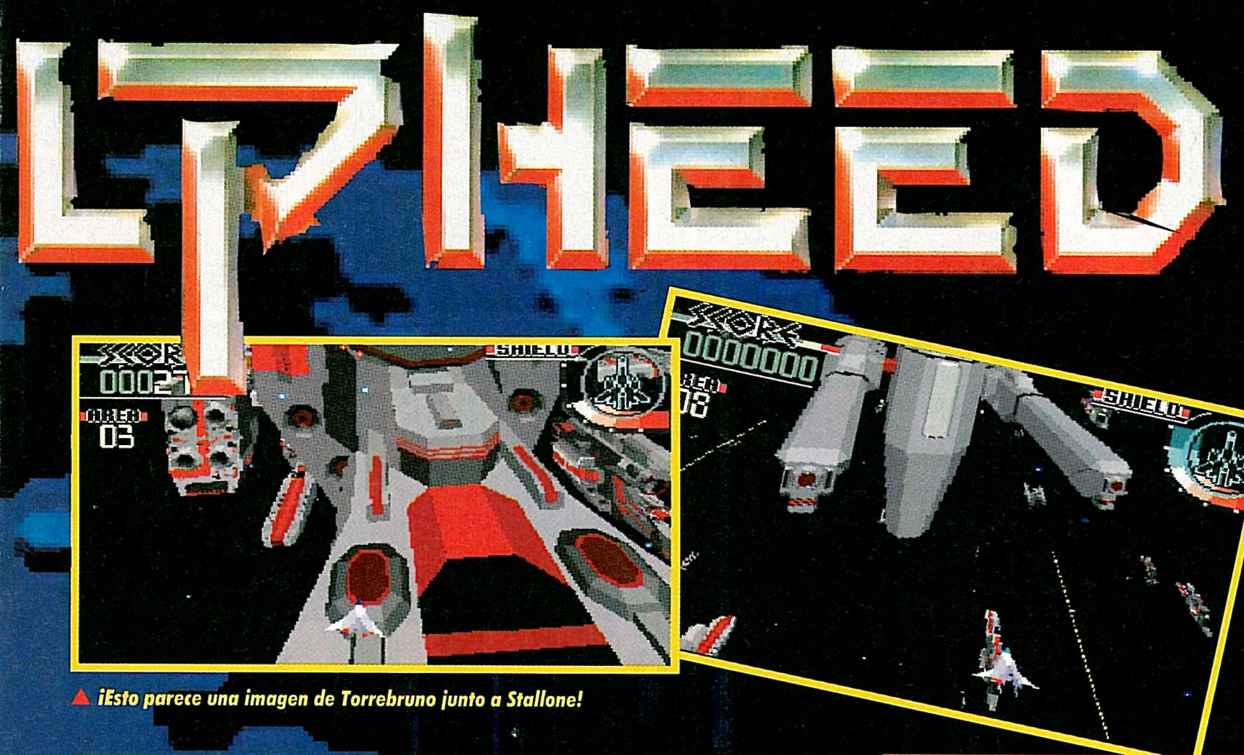
AUTO-ENCUADRE



Dispara a las naves enemigas situadas a poca distancia.



SILPHEED



▲ ¡Esto parece una imagen de Torrebruno junto a Stallone!

COMENTARIO



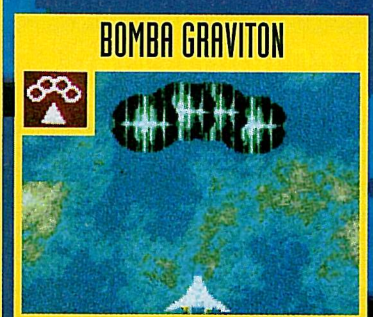
GUS

¡Mi madre! Silpheed es indispensable para los propietarios de un Mega CD. Los gráficos poligonales para consolas alcanzan un nuevo nivel con este ejemplar juego matamarcianos. El juego comienza con un estilo sencillo, y en verdad, disparar a los escuadrones alienígenas enemigos es básicamente igual que en los demás juegos. Pero las fabulosas zonas a las que conduce el juego, con asteroides y rayos láser que ocupan casi toda la pantalla se convierten en una experiencia similar a un viaje en montaña rusa. Los acorazados dan un significado completamente nuevo al término "jefe" (aunque los jefes reales son bastante penosos). El juego combina unos desafíos algo toscos, con agradables imágenes durante el progreso; aparte los mejores niveles presentan profundidad en el juego. Se trata, desde luego, del mejor juego de este tipo que ha existido nunca, con brillantes secuencias y el constante enfrentamiento de tus copilotos y el ordenador. Por fin, un juego que aprovecha a 100 por ciento la capacidad del Mega CD

OPCIONALES ARMAMENTO

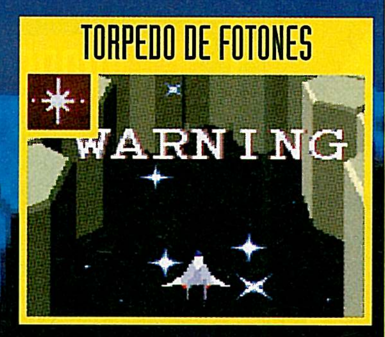
Las armas opcionales aparecen en tres ocasiones. Este tipo de armas dependen del almacenamiento de energía, que se muestra bajo tu marcador. Pueden disparar mientras no se agote. Se reponen por sí mismas gradualmente. Existen cuatro tipos de armas opcionales, ofrecidas aleatoriamente:

BOMBA GRAVITON



Dispara esferas de alta energía que explotan frente a tu nave, formando un escudo protector.

TORPEDO DE FOTONES



Dispara una carga múltiple que busca cazas enemigos. Potente y muy eficaz.

SISTEMA DE DEFENSA E.M.

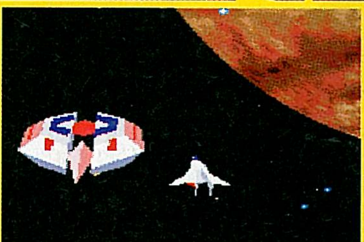


Un mecanismo efectivo y de larga duración que hace que el fuego enemigo rebote.

BOMBA ANTI-MATERIA



Un proyectil de carga simple que utiliza mucha energía. Conveniente para grandes cazas.





▲ Los asteroides me van hacer picadillo.

▼ ¡Entra en la base, entra en la base! ¡Qué fácil es dar órdenes!



▲ ¡Carguen el láser! (Láser cargado) ¡Disparen Láser! ...¡Maldición! Fallé de nuevo.

CRONICA DE GUERRA



I: VUELO

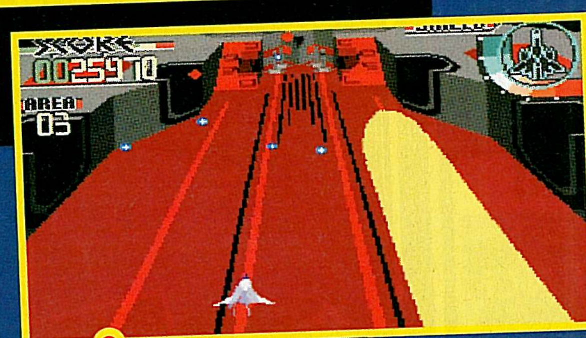
La flota patria es atacada sobre el planeta Madre. Mientras los Silpheeds avanzan hacia el interior del espacio, observan como enormes rayos láser destruyen una estación. Los SA-77 escapan de un ataque masivo de un escuadrón para reagruparse en Neptuno.

Guau, ¡ese maldito bastardo casi golpea a mi nueva estación espacial!

II: ASTEROIDES

La flota patria es atacada sobre el planeta Madre. Mientras los Silpheeds avanzan hacia el interior del espacio, observan como enormes rayos láser destruyen una estación. Los SA-77 escapan de un ataque masivo de un escuadrón para reagruparse en Neptuno.

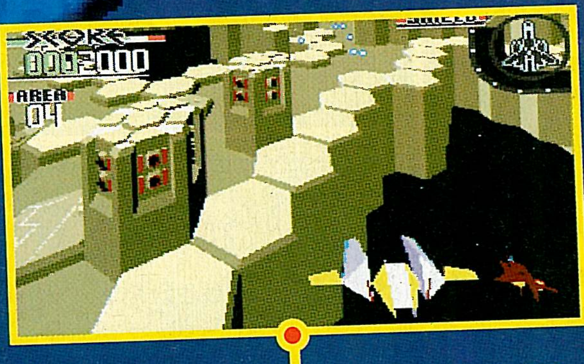
▲ *Llamando a los ocupantes del caza interplanetario.*



III:GOLIATH

Los Silpheed encuentran los primeros acorazados de Zacarte. El caza de ataque es reducido a chatarra, y los Silpheeds deben enfrentarse a ellos y al masivo alcance del láser de la nave nodriza. El nivel alcanza su punto álgido en un vuelo imposible hacia el corazón del acorazado.





IV:NIDO DE VIBORAS

Los SA-77 se infiltran en la base de Zacarte, construida completamente con hexágonos. Una serie de corredores y estrechos pasajes están flanqueados con cañones de fotones, ¡se ofrecen avisos de su presencia! Mientras actúas, las grandes puertas protectoras se abren para revelar la extensión de la base, mientras los pilares ascienden para aplastar tu caza.

▲ *¡Horrores hexagonales!*

CRISTALES GEOMETRICOS

A través de cada nivel, el Silpheed encuentra cristales flotando en libertad. Disparando a estos objetos, obtendrás bonificaciones. Su movimiento los hace difíciles de recoger, pero deberías intentarlo:



DIAMANTE — BONIFICACION

GLOBO — REPARA DESPERFECTOS DELESCUDO



HEXAGONO — NUEVO ESCUDO

PIRAMIDE — INCREMENTO ENERGETICO



RADIOACTIVO — BOMBA

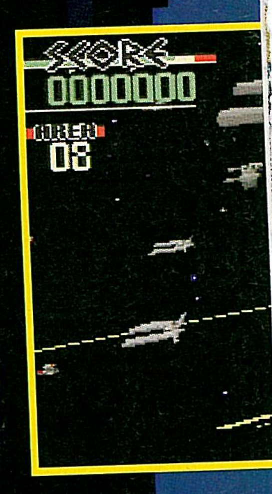
POLIGONO — PERIODO DE INVULNERABILIDAD

BARRERA DE PROTECCION

El escudo del Silpheed tiene cinco estados, mostrados en la esquina superior derecha. Las colisiones con disparos y asteroides producen un daño de una unidad, pero los mayores impactos pueden incluso destruirlo. Cuando el escudo haya desaparecido, las siguientes colisiones producirán daños al sistema, primero a los motores y finalmente, se perderán todas las armas.

VIII:LA FLOTA

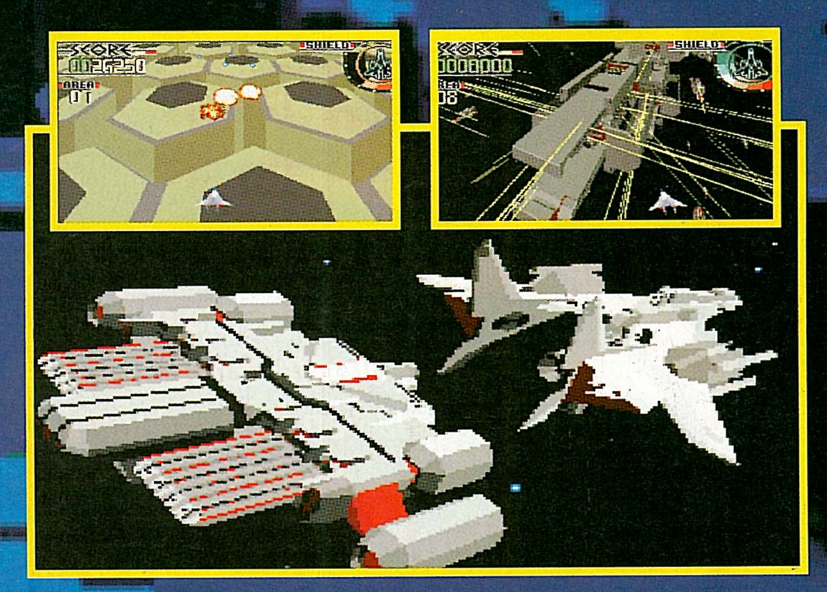
Los sectores V, VI y VII están clasificados para que los puedas descubrir. Sin embargo, el sector VII es el más atractivo y caótico de todos. El SA-77 intercepta una masiva flota de aparatos interestelares dispuestos a hacer picadillo la tierra. Una vasta secuencia de despliegue pirotécnico en medio del espacio. Comprobarás la debilidad de la flota de Zacarte ante la efectiva, ágil y explosiva escuadrilla de Silpheeds.











▲ *¡Esto se está poniendo feo! ¡El fuego del acorazado me va dejar como un queso holandés!*

COMENTARIO



RIKI

Silpheed es simplemente el juego más impresionante realizado para Mega CD. ¿Por qué no pueden ser todos los productos para CD tan divertidos como éste? El hardware Mega CD se emplea correctamente, con presentaciones y sonidos ambientales de morirse. Los gráficos del juego son la monda, con flotas espaciales increíbles, planetas alienígenas y fabulosas estaciones espaciales. Después de ésto, el estilo galáctico podría parecer un poco abandonado. Sin embargo, la acción detonadora crece y al concluir cada nivel, los alienígenas son incluso más rápidos. En el quinto nivel, la acción es increíblemente veloz e intensa (y los gráficos son tan gratificantes como para animarte a intentar completar el siguiente nivel). Silpheed es uno de los mejores juegos matamarcianos que he visto en mucho tiempo, y una compra ESENCIAL para los propietarios de una Mega CD.

REALIZACION

Silpheed se ha desarrollado durante dos años en Game Arts, este tiempo coincide con la existencia del Mega CD. Este tiempo se ha invertido en la construcción de los polígonos, utilizando los poderes de coprocesamiento del Mega CD. Los lectores de Mega Sega querrán añadir que dos años son más suficientes, pero quedáis avisados: Silpheed funciona en una PAL megadrive/Mega CD y CDX, pero la banda sonora del CD salta constantemente y el juego es evidentemente más lento. La versión oficial debería rectificar estos defectos. Por tanto nuestro consejo sería que esperaseis.

▲ *¡Guau! Enemigos por todas partes, como a mi me gusta.*





PRESENTACION — 93

▲ Alucinante, con secuencias de introducción y selección de armamento.
▼ Sólo dos niveles de dificultad, y continuos cortes de lo importante.

GRAFICOS — 97

▲ Polígonos complejos, rapidez y uniformidad impresionantes. Un auténtico mundo virtual.
▼ Algunas de las naves enemigas y los jefes tienen la última palabra.

SONIDO — 94

▲ Una banda sonora espacial.
▼ Algunas vocalizaciones son extrañas, debido a la elevada transferencia de datos.

JUGABILIDAD — 91

▲ Desde el primer nivel sabes que no hay vuelta atrás. Los fondos de pantalla se suman al juego.
▼ El juego es bastante superficial y si sólo los polígonos fueran más interactivos...

DURACION — 88

▲ El juego es extremadamente fuerte. Volverás a él por sus imágenes. La zona a explorar es enorme.
▼ El alto índice mortal en los niveles superiores es algo frustrante.

GLOBAL — 94

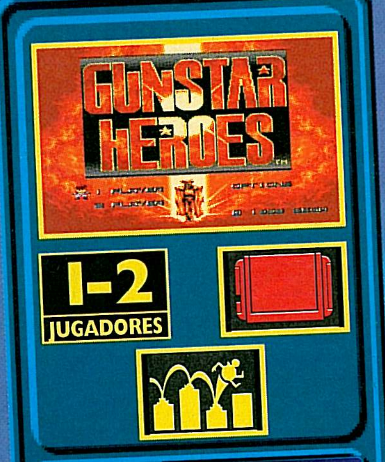
Silpheed es una mezcla de los poderes, a menudo, ocultos de los CD, y el arquetipo de un juego matamarcianos excitante, y además funciona bastante bien.




SEGA
MEGA DRIVE
F1
"Es excelente, los movimientos son espléndidos y los sonidos magníficos...Es rápido, divertido y lleno de acción...¡Excelente!
MEGA DRIVE ADVANCED GAMING 92%
"De una adicción pasmosa y una velocidad de juego de escándalo...Este juego de carreras de Domark debería volver a definir los actuales niveles de calidad de los cartuchos de este tipo"
SEGA POWER 92%
"Es el mejor juego de carreras para la Mega Drive"
MEAN MACHINES 93%
Licensed by FOCA to Fuji Television Network Inc.
FIA
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Canon



GUNSTAR HEROES



1-2 JUGADORES

PRECIO

POR SEGA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 4
RESPUESTA: CALIDAD ESTRELLA
DIFICULTAD:
DURA

1ª PUNTUACION

264697

ORIGEN

Gunstar Heroes fue inspirado por la emoción que produce disparar y golpear.

CONTROLES

Mueve el D-pad a iquierda y derecha y Red y Blue correrán en esas direcciones. Muévelo hacia abajo y se agacharán o dispararán hacia abajo, hacia arriba y apuntarán al cielo.

A Seleccionar un arma

B Fuego

C Saltar.

S Comenzar y detener el movimiento

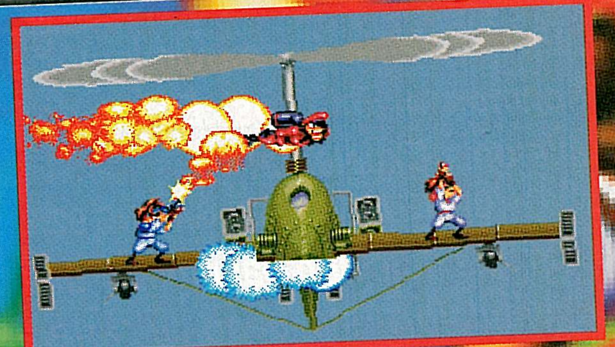
COMO JUGAR

Guía a Red y/o Blue a través de siete niveles de plataformas o ataque. Dispara o golpea a todo lo que se mueva y recoge objetos de valor.

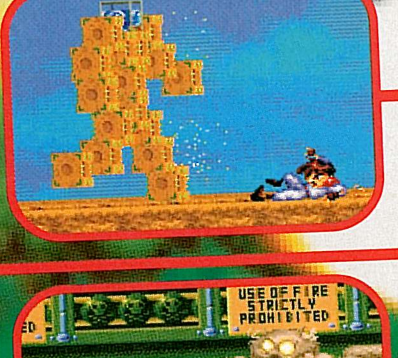
Algunas ofertas son muy tentadoras, sólo en interés de tu propio beneficio, y lo que en principio parece el trato más lucrativo siempre termina mal. El plan de Gunstar Heroes de Sega sigue un esquema similar a éste, y además tiene toda la pinta de ser un chiste sin gracia.

Aquí tenemos a un tipo llamado Green y a sus dos amigos llamados Blue y Red. En conjunto son conocidos como los Gunstar Heroes, una especie de fuerza intergaláctica que lucha sin descanso. Un día Black, un tipo del que hay que fiarse, contrata a Orange para que soborne a Green bajo promesa de riqueza eterna. A su regreso Green capitanea una expedición minera en búsqueda de cuatro piedras preciosas, a las que se atribuyen poderes capaces de despertar al "Creador". Desafortunadamente para Green, Black tiene ganada su reputación como malvado. Disgustados por todo el asunto, Red y Blue reniegan de Green y persiguen al séquito de Black mientras todos los asuntos del Creador ¡se convierten en un desastre! ¿Lo has cogido? Desde luego que no.

Los que tengan más experiencia se habrán enfrentado a retos parecidos a éste en el pasado pero nunca con tanto estilo. Gunstar Heroes llevará a uno o dos jugadores a través de siete escenarios de frenética y trepidante acción.



▲ Oye, Red, ¿cómo lo prefieres a la plancha o muy tostadito?

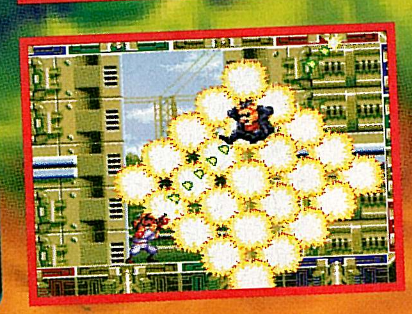






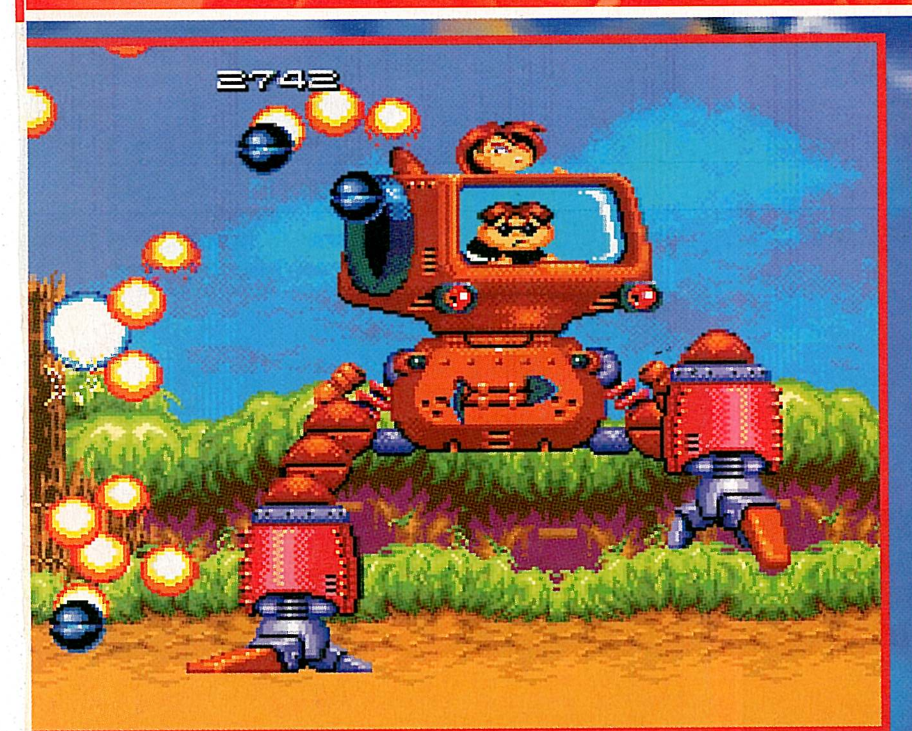






▲ Cuando los rufianes intergalácticos empiezan a tocarte las narices, ¡sabes que es el momento de actuar!





JUGANDO CON LA MUERTE



El cuarto escenario del juego se desarrolla en la base de Black. Después de destruir su camino acabando con la aglomeración que lo protege, Red y Blue encuentran algo inesperado, el Palacio del juego. Aqui es donde los Gunstar Heroes abandonan su escala de sensibilidad y aterrizan en la ciudad del caos en busca de riqueza. Aparece en la pantalla una imitación de un tablero de juego, se arroja un dado y el número dicta la suerte del jugador. Los afortunados héroes se encontrarán en "la habitación de los objetos felices" donde hallarán una pequeña selección de armas y reponedores de energía. ¡En algún otro lugar las cosas están más serias! "Curry and Rice", una especie de mutante de Mr. Pastel de Crema, reta a Red o a Blue a una sesión de combate desarmado. Valvalion es una serpiente dorada que envuelve a un pacífico héroe entre su ondulante cuerpo. Finalmente Black hace aparición en una máquina elástica, bípeda y terrorífica decidiendo a los dados con qué nuevo castigo te asombrará. ¡Ayuda!

COMENTARIO



PAKO

Gunstar Heroes es uno de los juegos más increíbles que he visto nunca en Megadrive. Los gráficos son monísimos, con un impresionante nivel de detalle; además se ha prestado mucha atención a la animación. Los siguientes niveles ofrecen destacables muestras de aumento y rotación que avergonzarían incluso a la Super NES. El sonido acompaña a los gráficos con una enorme variedad de crujidos, peleas que llenan la atmósfera de la acción y que producen incluso explosiones con ecos. Además por primera vez el juego alcanza un alto estándar de presentación. Hay gran variedad en Gunstar, cada nivel es completamente diferente, abarcando desde un mortal juego de tablero hasta el vuelo en un caza espacial. Existen cargas de armas, lo cual está bastante bien porque hay millones de enemigos. La opción para dos jugadores es el remate final, y no hay más que una sugerencia de aminorar incluso cuando la pantalla está completamente cargada. Acampa frente a tu tienda de confianza, espera a que esté en venta y píllatelo inmediatamente.

MEGA JUEGO

▲ *Por favor, acepta estos regalitos como señal de afecto*

HEROES RAPIDOS

En poder de Red y Blue hay una lista de movimientos ofensivos que requieren el control de algunos trucos:

PATADA LATERAL: Los chicos premian a sus enemigos con unos golpecitos en las piernas, causando ¡terribles lesiones óseas!

PATADA VOLADORA: Los enemigos más grandotes se merecen algo más elegante. Una patada voladora produce el mismo efecto que una lateral, pero ¡tiene mucho más estilo!

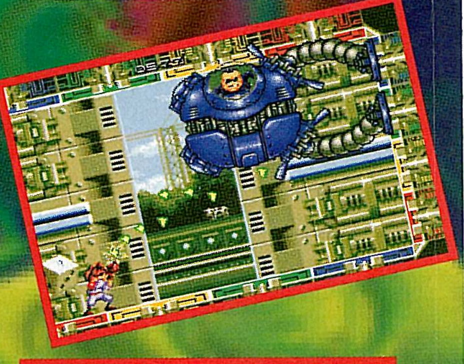
PUÑETAZO: Un movimiento poco impresionante pero bastante eficiente contra tipejos como Curry and Rice (uno de los jefes de la base de Black)

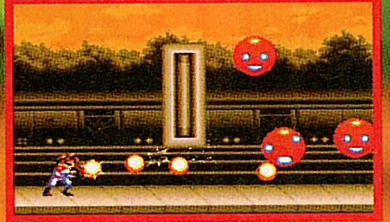
COLGARSE: No, Red y Blue no se pasean por aquí colgando de lianas ¡por el momento! Sus tácticas de suspensión consisten en balancearse de un brazo mientras acribillan al enemigo portando su pistola en el otro.

ASCENSION: Decidirse por la acción evasiva o simplemente alcanzar un punto elevado es posible con los saltos que ágilmente dan Red y Blue. ¡Allá vamos!



▲ *¿Sabes? Tu careto no me gusta nada. Esa nariz me recuerda a Fofito.*





COMENTARIO



RAFA

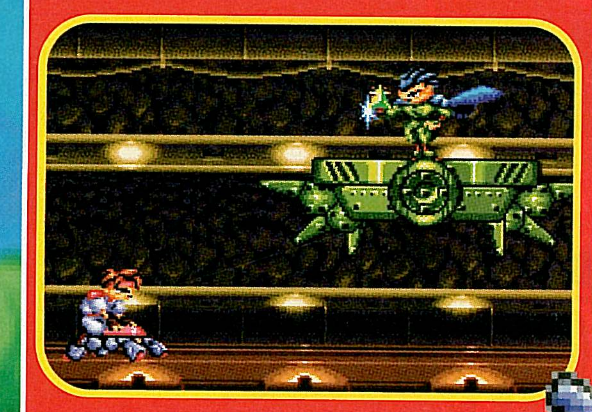
Así que este es el sitio al que todos los jefes de los videojuegos van de vacaciones o, ¿no es así? Gunstar es un juego de acción super rápido y emocionante. Pensábamos que era algo que ya habíamos visto en la Mega Drive, pero parece que Sega ha llegado más allá de las limitaciones hardware de la máquina y nos ofrece rotación y escalado de sprites de una manera espec-tacular. Todos los personajes están animados de una mane-ra que parece que estén vivos. Aparte de Red y Blue, en pan-talla también existen otros ob-jetos vivos. Las acrobacias que los personajes principales son capaces de realizar son un aliciente a la hora de seguir jugando, además de añadir un algo que no sabemos como definir. De todas formas, no es fácil conseguir el éxito en este juego, y terminarlo es una cuestión de habilidad, además de tener un poco de suerte. ¡La séptima fuerza es una completa pesadilla! O sea, además de prepararte una buena bandeja con todo un complemento vitamínico para poder iniciar el juego en condiciones, es mejor que te hagas con una copia de un manuscrito lama, puede que el juego acabe por desquiciarte si no espabilas y entras de lleno en él sin una preparación previa.



SIETE TAMAÑOS

Una razón por la que es esencial probar con Gunstar Heroes es la aparición de Fuerza Siete. ¡Este jefe del séptimo nivel se encuentra en la Mina subterránea y hiere tu sensibilidad! Como prueba de lo que se aproxima, aquí hay una breve presentación de este monstruo, pilotado por el mayor traidor, Green:

Fuerza de soldado: Green se sumerge en una plataforma flotante y solicita inmediatamente el poder de las piedras para formar una máquina de dos piernas capaz de correr que ataca utilizando sus brazos como bumerán y un ariete extensible.

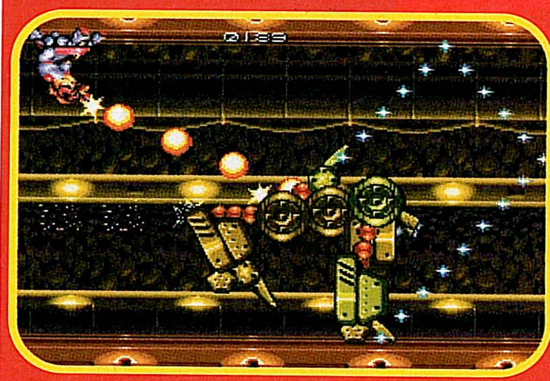


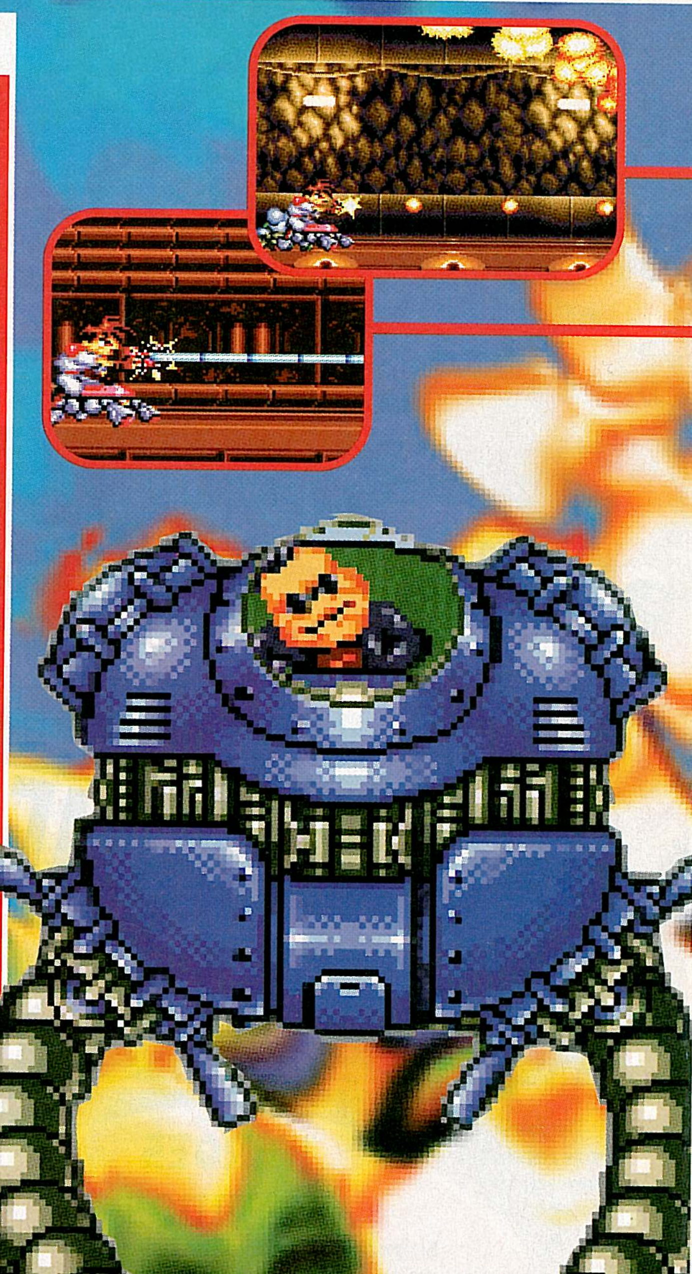
Fuerza de colas: Las colas acaban con la fuerza de los héroes. Afortunadamente podrán acabar con ella.

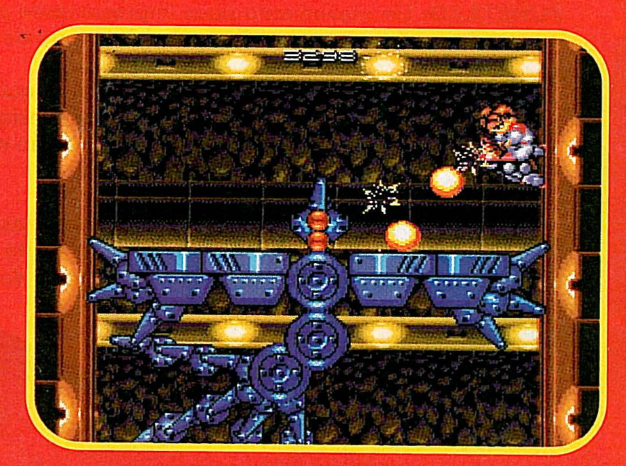


Fuerza de tigre: Este repelente armatoste bombardea a los héroes con rayos láser activados vusualmente, Red o Blue disponen de ellos cuando están bloqueados, ¡por eso es mejor mantenerse en movimiento! El tigre los persigue adivinando su trayectoria con su guía, el Trace Zapper.

Aguila: Un águila danzarina puede parecer ridícula pero no subestimes su poder, especialmente ¡cuando este artefacto termina lanzando un ataque









UNA DE ARMAS

Por supuesto hay una selección de las armas disponibles para tus héroes:

FUERZA: Una línea firme de fuego láser que finaliza en el punto apuntado.

RAYO: Acaba con los enemigos antes que Pepe el Leches en una competición.

LOCALIZADOR: Te facilitará la vida buscando la posición de enemigo.

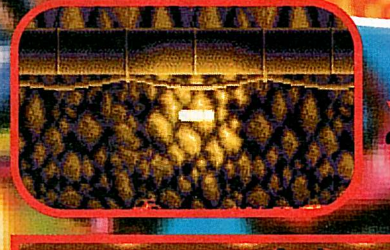
FUEGO: Tuesta a los enemigos con un alcance pequeño y muy poderoso. ¡Está bastante bien, pero la diversión comienza cuando combinas dos diferentes! Eso es, los héroes son capaces de llevar dos armas a la vez y puedes seleccionar cuál es la que van a utilizar. Sin embargo, después de comprobar la rapidez con que fulminas a un enemigo utilizando el conjunto Localizador/Rayo las cosas no parecen igual!

INFORME A LARGO PLAZO

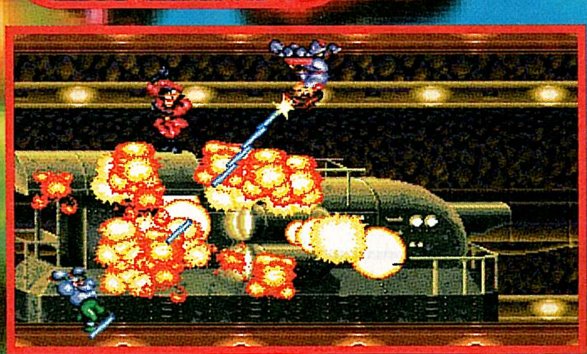
- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

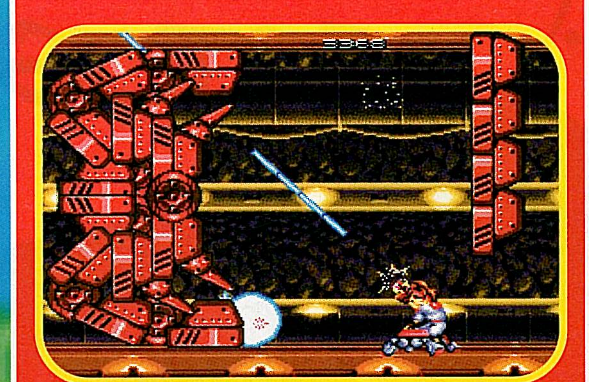
- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS



Vaya explosión de luz y de color

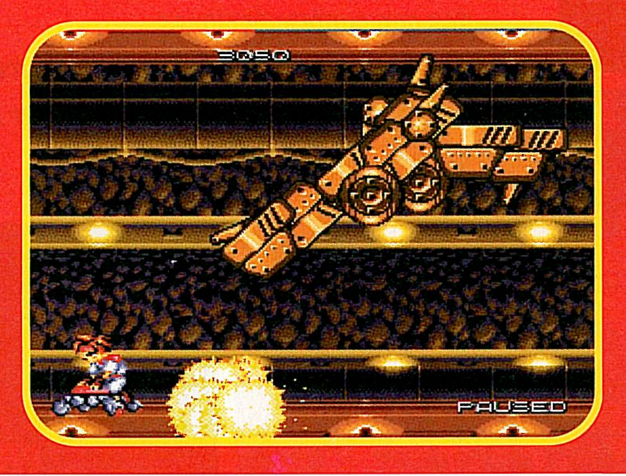


Cangrejo: Finalmente, Green convierte a Fuerza Siete en un cangrejo cavernoso, bloqueando el paso de los héroes con minas, columnas de aplastadores, y una especie de bolas de energía que van directas hacia Red y Blue.

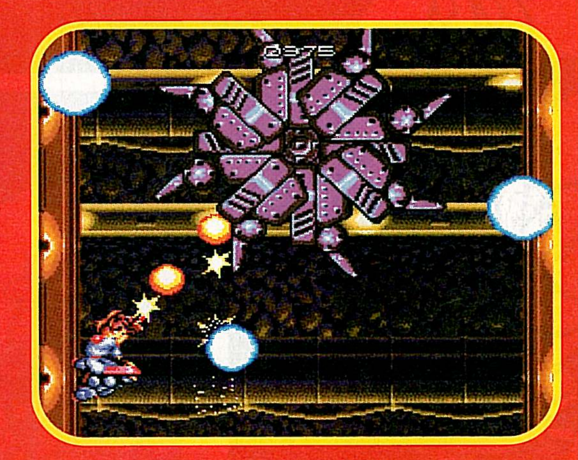


láser!

Detonador: Cuando Green alcance este nivel debería transformarse en una gigantesca pistola y apuntar a Red y Blue. Eso es lo que hace.



Erizo: Los erizos suelen asociarse con seres pequeños e insignificantes. Este que tenemos aquí es bastante grande y crecidito como para que cualquiera intente manejarlo en este nivel.



PRESENTACION — 91

▲ La secuencia de introducción llama la atención y cada nivel está espectacularmente ambientado. Una pantalla de opciones permite a los jugadores ajustar el nivel de dificultad y los controles

GRAFICOS — 94

▲ ¡Alucinante! En serio, este juego podría venir acompañado de tranquilizantes por todos los efectos visuales que muestra!

SONIDO — 93

▲ La música hace que tu Mega Drive vibre. ¡Conecta el sonido y disfruta! Los efectos sonoros también son cortesía de Captain Cool

JUGABILIDAD — 92

▲ ¡Muchas técnicas de Red y Blue son explotadas al máximo! ¡Descubre las distintas formas en que los hombres de Black caen en las trampas del poderoso para aumentar la diversión!

DURACION — 90

▲ La batalla contra las fuerzas de Black es ardua y el juego espectacular te hace volver en busca de más emoción después de completarlo.

GLOBAL — 93

Un buen título tanto en apariencia como en las posibilidades de juego que ofrece. Gunstar Heroes fija un nuevo estándar dentro de Mega Drive, por lo menos en lo que a juegos de acción se refiere.

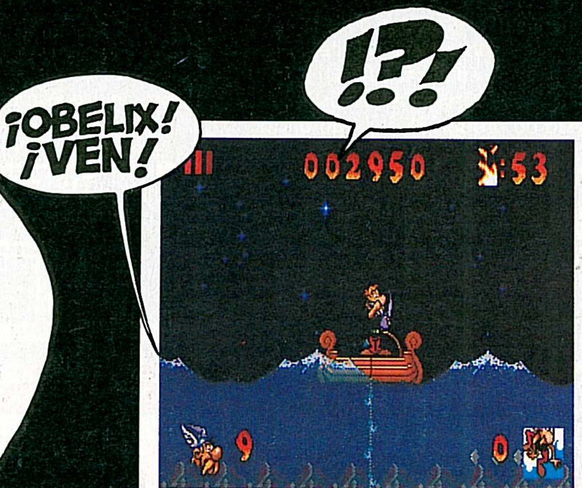


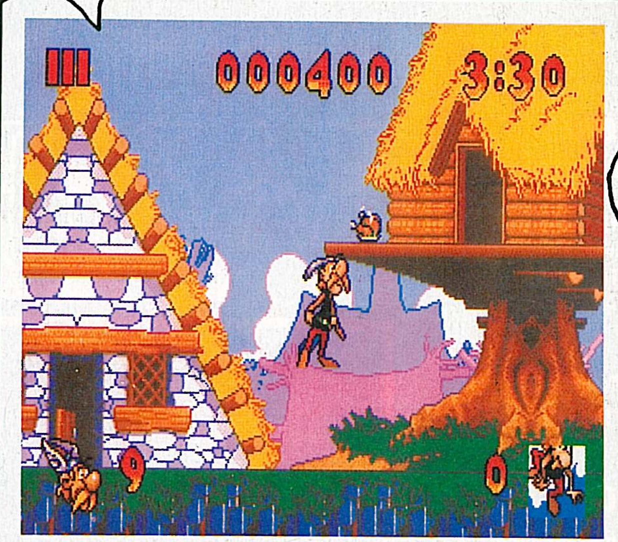
¡JO,JO,JO!
SEGA
¡¡CON MEGA DRIV
SI QUE DAN JUEG
ESTOS ROMANOS
BUEEENO...
Toda la Galia está invadida por los Romanos...¿Toda? Je, je, je. No contaban con nuestros 2 héroes, capaces de aplastar toda una legión a mamporro limpio.
Elige entre Asterix y Obelix y no te andes con contemplaciones.
¡Golpea! ¡Salta! ¡Agáchate!... Un traguito de poción y ... ¡Más energía!
Asterix
Y
PROX
Unitros











Pásmate con el Scroll Multidireccional y alucina con las imágenes digitalizadas sacadas del propio comic.
16 MEGAS plagados de la acción más frenética. Y una música original, fuera de serie.
¡Sálvese quien pueda!



MEGA DRIVE
Astérix AND THE GREAT RESCUE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA

DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM II
MAMENTE EN GAME GEAR.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



PRECIO

POR SEGA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION
SEMIFINALES

ORIGEN

Wimbledon es un juego basado en el mundialmente famoso torneo de tenis del mismo nombre.

CONTROLES

Utiliza el D-pad para mover a tu jugador en la cancha. Los disparos múltiples pueden obtenerse con una combinación de teclas.

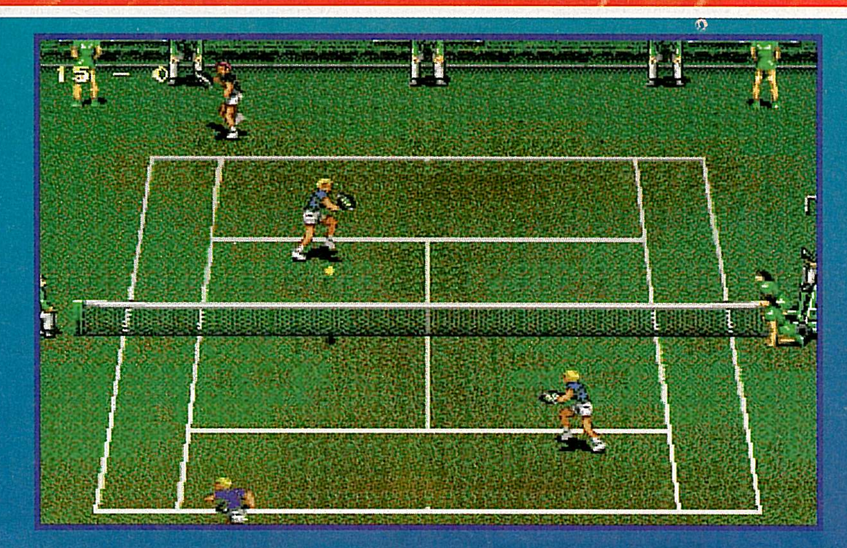
- **A** Disparo fuerte/Tiro alto fuerte
- **B** Disparo normal/Tiro alto normal
- **C** Disparo sencillo
- **S** Comienza y detiene el juego.

COMO JUGAR

Golpea la pelota por encima de la red. El otro jugador intentará devolvértela. El juego continua hasta que uno de los dos personas falle al devolver la pelota. Entonces todo comenzará de nuevo.

Wimbledon. Puede que este nombrecito te suene, o puede que no. Si no sabes que se trata del nombre de un torneo tenístico, no debes molestarte en seguir leyendo esta review. ¿Que por qué? Porque en ese caso es fácil deducir que no tienes interés alguno en el dominio de la raqueta, y que siquiera sabes que esos personajes que hacen anuncios en la tele, pero que son todo lo contrario a lo que se supone es un modelo publicitario, pertenecen a la familia Sánchez Vicario. Supongo que tampoco tendrás idea de lo que es un tiro al revés, una polea, un smach, un sake, ni que ganas un partido cuando llegas a tocar cuarenta y cinco veces las líneas blancas que decoran el campo, o tiras al juez de su silla de un pelotazo.

Pero por supuesto, nunca es tarde para aprender, aquí en la oficina hemos tardado muy poco. Es un deporte muy sencillo, pero algo violento, sobre todo si juegas de juez, porque si te caes de esa silla de mala manera, puedes romperte algo. Nosotros vamos a viajar a Inglaterra para ganar el título más prestigioso en el mundo del tenis, el trofeo Wimbledon. Además, ahora Sega ha producido el juego oficial de tenis de Wimbledon para Mega Drive, con licencia del mismísimo Club de Tenis de Inglaterra. Por eso, saca tus raquetas y si no tienes, las sartenes de tu madre, porque ¡es hora de ir a Wimbledon!



WIMBLED



▲ *Ho, hum. Esta es la cancha verde.*

▲ *Oh, y ésta debe ser la cubierta.*



▲ *...y no me digas que ésta es la famosa cancha arenosa de Wimbledon.*

¡PISTAS EN EL ACTO!

Por supuesto, no tienes que jugar en el campeonato todo el tiempo. Hay un partido de exhibición en el que puedes jugar sólo para divertirte. Además, puedes elegir entre tres clases de superficies de juego. Naturalmente, está la pista de hierba, pero no está en el condado de Wimbledon. No, hay una especialmente diseñada por Sega. Otras superficies incluyen la dura cancha de Sonic preparada para que tus pelotas boten al máximo y la cancha de tierra.

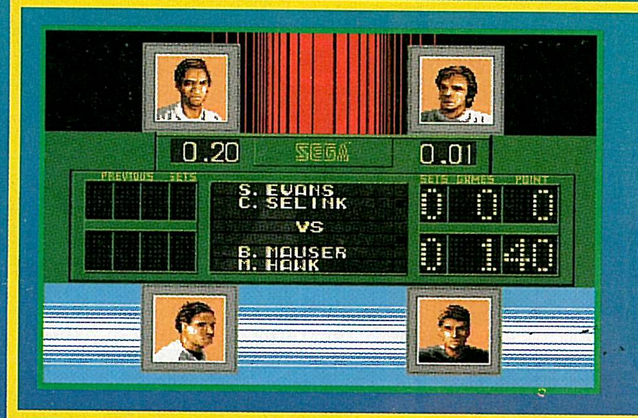
COMENTARIO



TOM

Parece una idea bastante estúpida lanzar una licencia del juego Wimbledon meses después de que haya concluido el torneo. Además, no tendría importancia si el juego fuese un bombazo. Desafortunadamente no lo es. El problema es que resulta demasiado lento. Los jugadores tiene la sensación de arrastrar sus pies, y la pelota se comporta a veces como si no estuviese sometida a las leyes gravitatorias. También el movimiento de la pantalla es particularmente malo, y a menudo el jugador de la parte inferior aparece cortado, dificultando la recepción de la pelota. Además para colmo, durante el golpe, parece que la pelota se pegase a la raqueta. La mayor parte del tiempo, cuando está bastante claro que la pelota está fuera, el juez de silla no deja que se oiga su voz al estilo Gustavo, la rana. Los gráficos y los efectos de localización están bien y no está mal como juego, pero ya existía otro bastante mejor, Davis Cup. Mejor decídete por él.





EL AGUA DE CEBADA DE ROBINSON

Aquí está el tenis y aquí está Wimbledon, el torneo más famoso del mundo. Wimbledon Tennis de Sega te permite tomar parte en el campeonato contra otros siete oponentes. Cada uno tiene una habilidad particular y una debilidad en los distintos movimientos como servicio, juego de pies, revés y demás. Comenzando en los cuartos de final, el juego continúa hasta las semifinales y luego la final, todo un espectáculo en el centro de la pista. Existe también una opción de palabra clave de forma que puedas tomarte un descanso en cualquier momento.

HISTORIAS DE LA PISTA

Para dotar de realismo al juego, los programadores han incluido un pequeño número de toques. Por ejemplo, la audiencia aplaude, los jugadores rompen sus raquetas cuando se enfadan o saltan de felicidad y encontramos incluso a los pijazos de turno preparados para recoger las pelotas extraviadas. Aún más, ¡los jugadores sudan cuando reciben un golpe directo en sus... partes más íntimas! ¡Guaaaau! ¡Más pelotas por favor!

ON





¡Demasié! Camisetas azules y rosas. ¡Seguro que Agassi ha tenido algo que ver en esto!

QUARTERLY FINAL
WIMBLEDON COMPETITION
Password 336-595-291

¡DOBLES EN LA HIERBA!

La mayoría de los juegos tenísticos ofrecen una opción para dos jugadores, y éste no iba a ser una excepción. Sin embargo, Wimbledon Tennis permite realmente que cuatro personas intervengan en el juego. Utilizando el Sega-Tap, que pronto estará disponible, un juego de dobles puede jugarse de verdad con cuatro jugadores. Aunque ten en cuenta que cuatro jugadores pueden multiplicar por cuatro la acción, pero también puede ser causa de importantes traumas mientras observas como tu inepto compañero deja escapar un golpe vital.





INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

COMENTARIO



RIKI

Lo dicho. Wimbledon tiene muchos fallos: mal control de la pelota, los gráficos de Master System, la lista sería interminable. Sin embargo, el juego es mejor que Agassi Tennis pues los golpes de pelota resultan bastante sencillos y todos los golpes astutos pueden realizarse con facilidad. El problema es que los enfrentamientos se eternizan debido a la respuesta sobrehumana de los jugadores automáticos. Para finalizar, ¿cuál fue el motivo de presentar esto? Wimbledon hace tiempo que acabó y Davis Cup (incluso sin la opción para cuatro jugadores) es mucho mejor.

PRESENTACION 78

▲ Algunas pantallas de selección muy elegantes y una lista de buenas aplicaciones de ayuda para el juego.
▼ No hay demasiadas opciones.

GRAFICOS 72

▲ Las superficies de juego tienen buen aspecto.
▼ Sprites con problemas nerviosos y mala estructuración de pantalla.

SONIDO 58

▲ Tiene algunos buenos efectos para las pelotas y los sonidos del público.
▼ La voz del juez de silla parece un graznido de cuervo..

JUGABILIDAD 70

▲ Tiene posibilidades de juego. Las asistencias en pista facilitan su manejo.
▼ Los cortes en pantalla pueden arruinar una partida. Pésima detección de los golpes.

DURACION 74



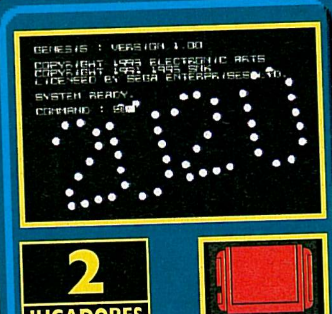
▲ Ajustar la destreza de los jugadores prolongará el reto y también hay que recordar la opción para cuatro jugadores.
▼ La carencia de una opción de juego rápido acaba pronto con la diversión.

GLOBAL 72

Un juego tenístico razonable, ensombrecido por algunos fallos. Sin embargo, Davis Cup es una adquisición muchísimo más interesante.



SUPER BASEBALL 2020



2 JUGADORES



PRECIO	
POR	EA
DESDE	

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: N/A
NIVELS: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

Montones de puntos

ORIGEN

Una conversión directa de juego de arcade de Neo-Geo con el mismo nombre, bastante divertido

CONTROLES

El D-Pad controla el movimiento de tus jugadores, los botones presentan diferentes funciones dependiendo del puesto que ocupe tu equipo.

- **A** Bateo/Salto
- **B** Entrar en una base
- **C** Golpear la pelota/Lanzar
- **S** Opciones de fichaje

COMO JUGAR

Los jugadores deben batear, lanzar y permanecer en el campo intentando hacer carreras situándose en las bases y llegando al "home". El equipo que consiga más puntos es el ganador.



▲ *¡Vaya chavala!*

Super Baseball 2020 es una liga internacional que reúne a hombres, mujeres e incluso a robots en un deslumbrante estadio completamente nuevo, el "Huevo cibernético". Parece que en el futuro se permita un juego algo más sucio, lo que se puede deducir a partir de las armaduras que utilizan los jugadores, aunque puede que aumenten su habilidad para el juego. Además los sueldos se ven sustituidos por el reparto de la recaudación de taquilla. Dejando de lado estas novedades, se siguen aplicando las reglas básicas del béisbol, lo que supone un montón de frases sin sentido para los que aún somos profanos en este deporte.

Hay dos ligas con seis equipos en cada una. El triunfar en la liga supone entrar en el Campeonato de Super Baseball 2020 contra los ganadores de la otra liga. Cada equipo tiene sus propios puntos fuertes, uno goza de un buen lanzador, otro de un buen bateador, pero de todas formas cualquiera de los equipos puede mejorarse mediante unos cuantos fichajes. Si el jugador se cansa de darle el solo con un palo a la pelota, siempre tiene la ocasión de retar a un amigo en el modo de dos jugadores. ¡Al final del día quién sabe si Super Baseball 2020 será un campo de sueños o de pesadillas!

COMENTARIO



ROB

Me gustó mucho jugar con Super Baseball. Los toques claramente futuristas marcan la diferencia con otros juegos de béisbol para la Mega Drive, y la naturaleza del juego, basada en la facilidad de control supone que desde un principio puedes entusiasmarte con el juego. Los gráficos describen la atmósfera con toda precisión, y el empleo de primeros planos añade emoción al juego. A pesar de que transcurre en el año 2020, sin embargo tengo la sensación de que todo depende de un acierto o de un fallo. Me parece que tanto en el bateo como en el lanzamiento, el triunfo depende tanto de la suerte como de tu habilidad. Nunca tuve la impresión de controlar completamente a mi equipo. Cuanto más jugaba, mayor era la sensación de que mi equipo iba por libre. El modo de dos jugadores 2020 ofrece mucha más diversión y es allí en donde los fanáticos del béisbol sacarán el mayor partido posible a este juego.

JUEGOS DE POTENCIA



Suponiendo que un equipo tiene el dinero suficiente como para mejorar el nivel de su equipo mediante unos buenos fichajes, tanto en bateo como en lanzamientos, lo que tienes que hacer es tomar a uno de tus jugadores, que empieza a destellear, con lo que su fuerza y habilidad aumentan de inmediato. Siempre es mejor que te reserves a efectuar estos cambios hasta que sea estrictamente necesario. No tiene demasiado sentido el mejorar la habilidad de un jugador que ya de por sí es bueno. Esta especie de fichaje instantáneo es lo más recomendable para los jugadores que han de entrar como sustitutos.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

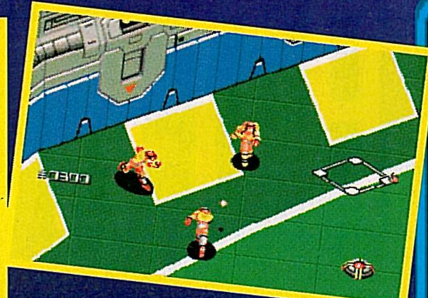
ANALISIS

INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

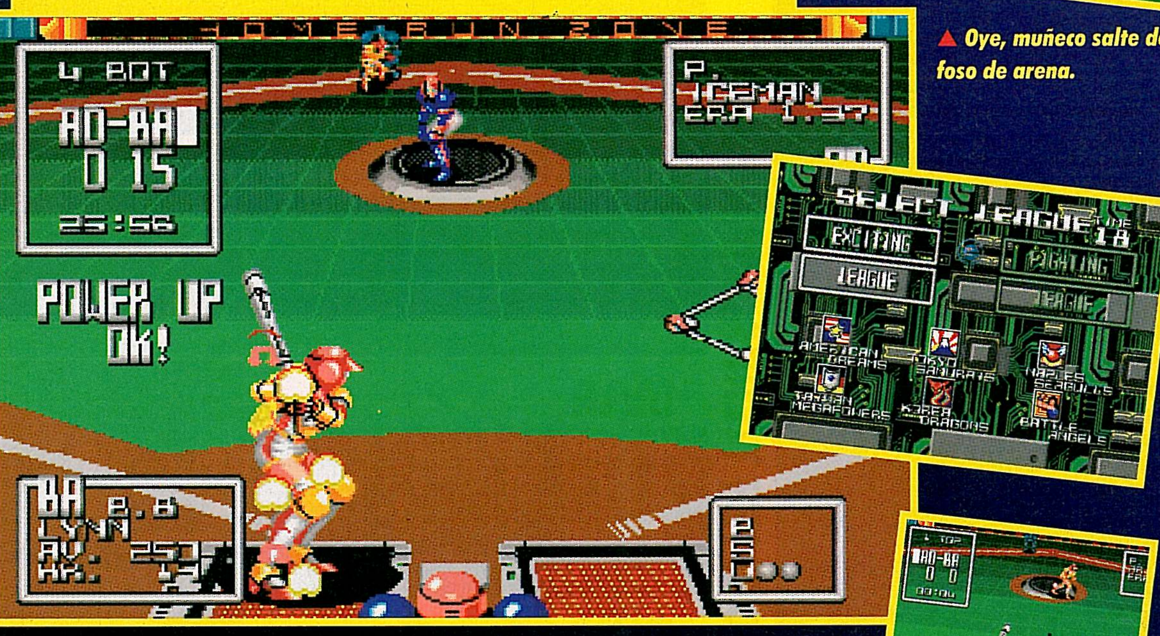


¡SALTA!

Debido a que todos los jugadores llevan un equipo especial, hay unos cuantos trucos que pueden llevar a cabo, entre los cuales destaca la habilidad para los saltos. Esto supone que se pueden coger pelotas que en otro caso irían a parar a las gradas. La mejor forma de decidir cuando saltar es contemplando la sombra de la bola. Hay zonas de salto que se alinean con las vallas y dan la posibilidad de saltar más de lo normal.



▲ Oye, muñeco salte del foso de arena.



▲ Risi sale a batear.

COMENTARIO



RIKI

El sistema básico de juego es idéntico al de todas las simulaciones de béisbol para la Mega Drive. Creo que Super Baseball 2020, es con toda seguridad el mejor del lote. El escenario futurista añade ambiente al juego y todas las secuencias intermedias son excelentes. El problema que yo tuve con el juego es que no lograba darle a la pelota. Todo parecía estar en manos del azar. Lo que es más, cuando lograba golpearla, parecía que tenía el 70 por ciento de posibilidades de que la cogieran al vuelo o que me hicieran una carrera. Creo que con algo de práctica me hubiera gustado, pero me parece que tuviese la constancia como para perseverar en el modo de un solo jugador. Para los admiradores de este deporte, el modo en dos jugadores, hace que éste sea el juego de béisbol definitivo para la Mega Drive por el momento. Pero ¿merece la pena pagar lo que cuesta? Yo no lo creo.

COMO DICEN EN VALENCIA

¡Vaya traca! Pues bien, para complicar un poquillo las cosas, cada vez que comienza un nuevo tiempo, el campo se llena de petardos. Si uno de los jugadores que se encuentra en el campo toca uno de estos chismes, como es lógico, hará que explote, con lo que el jugador quedará inutilizado temporalmente. Cada vez que se colocan nuevos artefactos pirotécnicos se muestra un mapa con la posición de los mismos. Las minas están a la vista, así que a menos que haya montones de éstas, o que estés ciego, no es posible que exploten.



▲ Vaya pelotas que tiene esa chica.

PRESENTACION



85

▲ Hay multitud de opciones, y las pantallas estáticas son bastante claras y representativas. Montones de estupendas pantallas intermedias.

GRAFICOS

86

▲ La animación y el desplazamiento resultan bastante fluidos. Los primeros planos de la acción son bastantes efectivos.

SONIDO

78

▲ Hay algunos sonidos bastantes realistas.

▼ La música resulta algo irritante.

JUGABILIDAD

75

▲ Resulta bastante fácil hacerse con los controles.

▼ La mayor parte del juego parece depender del azar.

DURACION

80

▲ Los jugadores tendrán bastante diversión en el modo de dos jugadores.

▼ La carencia de estrategia en el juego resulta algo frustrante después de un rato.

GLOBAL

77

Probablemente el mejor juego de béisbol para la Mega Drive y ofrece bastante entretenimiento en el modo de dos jugadores, pero la carencia de un control total de los acontecimientos hace que te sientas algo frustrado.

POWERSTRIKE

1 JUGADOR

PRECIO

POR SEGA

DESDE

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 4
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: DURA

1ª PUNTUACION
585,630

ORIGEN
Una secuela del PowerStrike original, del equipo responsable de los juegos matamarcianos "Aleste".

CONTROLES
Saltar y golpear. Saltar y golpear utilizando la combinación requerida de botones y manejo de joystick; como el viento, ¡anciana!

1 Fuego

2 Modificar la velocidad de la nave

COMO JUGAR
Dispara a todo lo que esté en tu punto de mira, y recoge las bonificaciones para aumentar el poder de tu nave.

El nuevo lanzamiento de Reviewing Compile requiere primero de una pequeña lección de historia. Volvamos al año 1930, y a la Depresión. ¿Puedes imaginar a millones de personas sin trabajo, sin esperanzas y con la necesidad de mantener a sus familias? Por supuesto que puedes, es parecida a la situación actual. En aquellos días sólo había una cosa que un harapiento y parado minero podía hacer, construir un futurista avión espacial y llamarlo "Pirata del cielo". Lo siguiente, robar a todos los viajeros ricachones en el resto de aviones futuristas que, er, por cierto, no existían en 1930. De acuerdo, pero el escenario no es muy importante para la acción del juego.

Juegas con el personaje Pot Hunter, el archienemigo de los piratas del aire, que aparentemente han invertido gran parte de sus ganancias en enormes bases terrestres, flotas, armas láser, y todo tipo de artilugios de la primera mitad del siglo XX. Sin embargo, ignora el peligro y sigue disparando este frenético destructor vertical.



TERROR: ¡EN TIERRA, MAR Y AIRE!

Las fuerzas que buscan tu destrucción aparecen en todas direcciones, dotadas de todo tipo de armamento. He aquí una selección de los vehículos piratas:

TIERRA

ESTATUAS
Como extrañas esculturas mayas dominan la jungla, lanzando ráfagas de balas.

MAR



LA FLOTA
Pot Hunter vuela sobre una densa flota naval, formada por destructores. Son necesarios muchos aciertos para poder hundir a esta expedición.

AIRE



LAS NAVES VOLADORAS
Fuertemente armadas y protegidas, su único punto débil es su lento movimiento.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

LA TIRA DE DIVERSION

Como en la mayoría de los juegos de este tipo, inicialmente sólo dispones de una pequeña arma. Para mejorarla deberás recoger una serie de esferas flotantes numeradas. El dígito indica el tipo de arma que contienen. Cada arma puede mejorarse para hacerla más efectiva recogiendo discos de igual número. A continuación aparece una lista armamentística:

CAÑON FRONTAL

Esta no es un arma extra, pero recoger discos de igual número incrementará el poder de tu cañón principal.

DISPARO EXTENDIDO



Un mecanismo de disparo con forma de abanico que se hace más ancho cuando lo mejoras. Es bueno en los niveles bajos.



JEFES INSIGNIFICANTES

Una selección de locas máquinas esperan a los viajeros que han llegado al final del nivel. Más que optar por una nave llena de cañones, los piratas del aire se decidieron por un diseño que recuerda a un pez, las galeras romanas y platillos volantes.



¡A este pececito me lo ceno rebozado!

¡Ha sufrido una metamorfosis! ¿Y qué tomo de segundo?

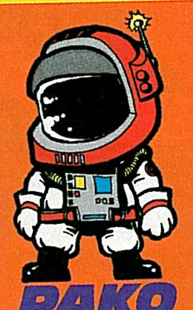
COMENTARIO



RIKI

Tiene un buen aspecto y ofrece un juego brillante y es definitivamente el mejor juego matamarcianos para Master System. Los gráficos son realmente superiores, con una gran definición, un deslizamiento muy suave y gran cantidad de sprites enemigos, ¡con pequeños o ningún sprite parpadeante! Es un excelente destructor y también difícil de dirigir. Resumiendo, Power Strike II es una adquisición esencial para Master System.

COMENTARIO



PAKO

Power Strike es uno de esos juegos raros que permite que la Master System se luzca a fondo. Los creadores de Robo Aleste para Mega CD han trabajado tan bien como con éste en este super arcade para tu consola de 8 bits. Desde los primeros segundos del juego, hay toneladas de sprites volando por todas partes, a pesar de que se juega con una relativa tranquilidad. Los gráficos van mejorando según avanzas en el juego, con toda clase de efectos de sonido y nuevos enemigos. Es un simple matamarcianos, pero tan bueno técnicamente que cualquier poseedor de una Master System debería tenerlo.

DETONADORES



Los rayos de plasma que explotan en la parte superior de la pantalla se extienden a su alrededor. Cuando se mejora se convierte en una potente arma de destrucción, pero al principio es débil y lento, haciéndote vulnerable.

MISILES



Una nidada de misiles de impacto siguen una trayectoria cruzada en la pantalla. Rápida, potente y una de las mejores armas. Mejora hasta alcanzar un máximo de seis misiles.

MISILES DIRIGIDOS



Misiles laterales buscan los objetivos más cercanos en la pantalla. En los niveles bajos te hacen vulnerable.

LASER



Una sólida arma de aspecto impresionante, especialmente cuando se actualiza. Dispondrás de un máximo de tres "opciones" para cargar tu barco de láser cuádruples.

PLASMA



Círculos circulares salen de tu nave y se dirigen al objetivo más cercano. Se trata de un arma débil e inestable; es mejor que la evites.

PRESENTACION 86

▲ Cuatro niveles ponen el juego al alcance de cualquier tipo de jugador. Introducción y otras opciones.

GRAFICOS 88

▲ Cargas de distintos enemigos, y una entrenida cantidad de acción libre de parpadeos.
▼ Algunos fondos son un poco borrosos, haciendo difícil la localización de las balas...

SONIDO 90

▲ Acompañado de grandes sintonías que suenan igual a la música de una tragaperras. Excelentes efectos sonoros.

JUGABILIDAD 92

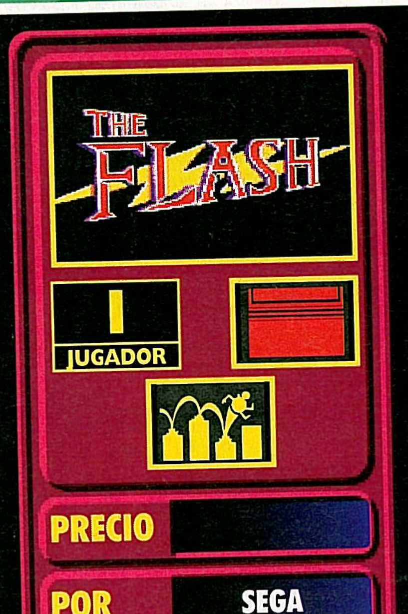
▲ Desde el principio, ritmo frenético, pero al avanzar la acción te envuelve completamente. Sin descanso.
▼ Comenzar de nuevo sin utilizar armas mejoradas es una proposición diabólica.

DURACION 93

▲ La acción se pone al rojo vivo, y además hay una enorme cantidad de poder de destrucción en la carta.

GLOBAL 92

Un clásico dentro del mundo de los videojuegos que introduce un soplo de aire nuevo en la Master System. Aunque en un estilo distinto al de otros productos para Master System, es indispensable en tu colección.



PRECIO

POR SEGA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: ENCONTRADAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: ALTA

1ª PUNTUACION

1,545,000

ORIGEN

Flash es un personaje de los cómics de la DC; es un juego de plataformas. Contrasta y compara...

CONTROLES

El D-pad mueve a Flash a lo largo de la plataforma. Los movimientos hacia arriba y abajo le hacen saltar más arriba o descienden a plataformas inferiores.

1 Giro/ataque molecular

2 Salto

COMO JUGAR

Alcanza la salida en cada nivel para enfrentarte al jefe vehicular. Recoge truenos y bonificaciones.

THE FLASH

Penosamente el superhéroe menos famoso. Mientras Superman y Spiderman conquistaron el mundo del tebeo en capa, medias y tejido elástico, los personajes más modestos como Flash reciben poco reconocimiento. Desde una edad temprana descubrió que era la cosa más veloz del universo, lo que significa que siempre ganaba los trofeos de atletismo en sus dias de colegial.

Pero aunque pensaba que había crecido utilizando sus poderes contra las fuerzas del mal, nunca consiguió el reconocimiento de sus colegas de la DC y la Marvel. Se convirtió en un héroe especialista. Pensando que se debía a que su nombre parecía el de un lavavajillas, también consideró la posibilidad de convertirse en "Jeff", hasta que apareció la famosa crema limpiadora. La presentación de Master System podría convertirse en su última oportunidad de ganar alguna gloria, mientras lucha contra The Trickster, así que ¡es hora aplastar a los malvados!





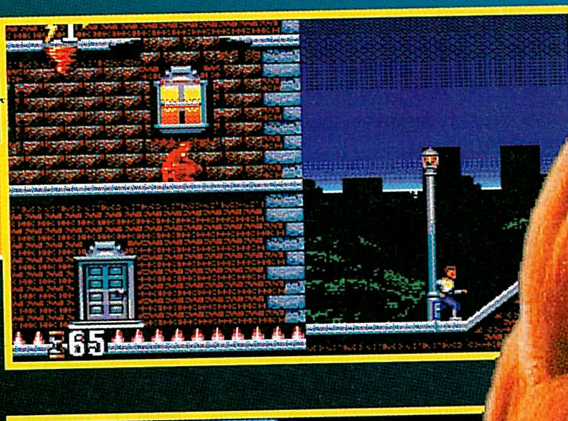






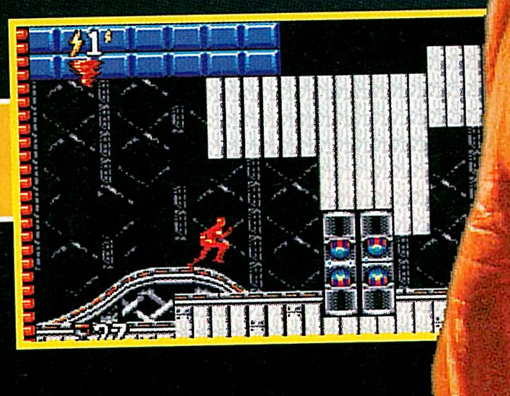
CIUDAD CENTRAL

El cuartel general de Flash están en loa Laboratorios Estrella, situados en el corazón de Central City. Su criatura vigilante le avisa de las trastadas de Trickster, que está robando sistemáticamente piedras preciosas para conseguir fondos para su campaña.



FLASH EN EL ASADOR

Flash comienza su andadura en la ciudad, en la mitad de la campaña electoral de Trickster para la alcaldía. Los ladrones le están esperando en los tejados, y le arrojan botellas de Becks y mondas de patatas cuando le ven. Flash tiene que vigilar las trampas que se esconden bajo el inocente asfalto. Además ¡está la amenaza de las mortales señales de tráfico!



LA FABRICA DE DIVERSION

Los segundos niveles se desarrollan en un parque más desagradable que divertido. Flash está como en casa en la montaña rusa, pero el platillo volante vigila desde su escondite. Debe evitar las compuertas porque podrían aplastarle, pero ambas secciones tienen pasajes secretos que permiten atravesar los recorridos más peligrosos.



COMENTARIO



GUS

A veces los juegos oscilan entre el amor y el odio. Tuve ambos sentimientos mientras jugaba a Flash. Parece muy bueno como juego para Master System, no tan genial como Mickey Mouse o Sonic, pero lleno de acción y rápidos movimientos. Los niveles son grandes y ofrece más de un camino, lo cual ofrece una sensación de espacio y libertad. Los pasajes secretos, y la cantidad de bonificaciones añaden variedad al formato de veloces plataformas. De acuerdo, ya he hablado de lo bueno. Pero, a veces ¡este juego te pone furioso! Las trampas pueden ser enredadas, y las metas de algunos niveles demasiado oscuras. Te garantizo unos cuantos tirones de pelo. En otras ocasiones, parece y se comporta como una porquería, pero en la balanca se mantiene en equilibrio.

COMENTARIO



RIKI

Estoy completamente de acuerdo con mi camarada respecto a este juego. Flash es rápido, las plataformas ofrecen bastantes posibilidades de juego, algunos gráficos decentes y bien definidos y un sonido correcto. A pesar de que parecen haberse tomado algunas libertades con ambos personajes (Flash es un poco más lento que en los tebeos) pero en realidad (¿símbolos de Flash y objetos punzantes en las calles de la ciudad?) el juego lo ha conseguido donde era importante. Sí, es algo frustrante a veces, pero es casi uno de los mejores juegos para Master System que he revisado últimamente).

FLASH

EL ESTIERCOL Y LA PLANCHA



El oloroso tercer nivel se encuentra en el subsuelo. Cabezas esculpidas disparan llamas a sus tobillos, y otros problemas de pedicura esperan a Flash que corre a través de las columnas de dientes. Encontrar la salida se convierte en una misión muy complicada que depende de un toque de palanca.

FLASH, EL HOMBRE

Los poderes de Flash se basan en su velocidad. Puede saltar edificios, pero a veces necesita una ayudita. Pulsando dos veces la dirección del movimiento produce un salto impresionante. Su primer ataque es un movimiento de peonza, que acaba con casi todos sus enemigos. Flash también dispone de un desintegrador molecular, muy útil en distancias cortas.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION — 78

▲ La velocidad es penosa en algunos puntos. Los desafíos y los niveles también.
▼ Irritante la mayor parte del tiempo, y algunos niveles sin sentido.

GRAFICOS — 82

▲ Hay mucho que hacer en cada nivel.
▼ Los gráficos no son demasiado claros y tienen un aspecto extraño juntos.

SONIDO — 75

▲ El programador de sonido ha experimentado con ritmos funkies.
▼ Por desgracia en MS, los sonidos repetitivos parecen componer una auténtica melodía.

JUGABILIDAD — 86

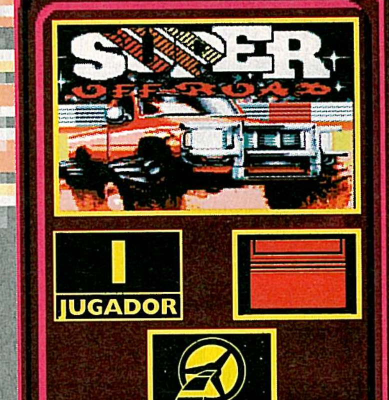
▲ El método de control es muy rígido. ¡Esto hace que la exploración sea algo complicada!
▼ El RPG para las escenas de batalla no es tan accesible como debería de ser en este tipo de juego.

DURACION — 81

▲ Suficientes niveles y malos para enviar miles de Flash al cielo.
▼ Descubrir los pasajes secretos acorta el juego. Los niveles son fáciles de aprender.

GLOBAL — 84

Un sólido juego de plataformas con niveles muy sustanciosos y una buena "sensación" de control. Nada es deslumbrante en términos de presentación, pero el juego ofrece bastante entretenimiento.



1 JUGADOR

PRECIO

POR VIRGIN

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 2
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

ALCANZADA LA CARRERA 20

ORIGEN

Super Off Road es una conversión del juego de tragaperras sobre carreras de camiones para tres jugadores

CONTROLES

Utiliza el mando direccional para dirigir tu camión hacia la derecha e izquierda. El botón A es el acelerador y el botón B dispara tu nitroglicerina. No hay pinchazos. ¡Yikes!

1 Acelerador

2 Activa los propulsores de nitroglicerina

COMO JUGAR

Enfréntate en una carrera contra cuatro camiones en una trayectoria muy reñida utilizando el dinero ganado con los premios para mejorar tu camión.



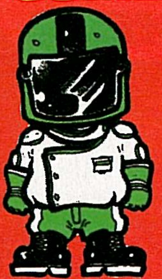
▲ *Super Off Road. ¡Parece que el trayecto tiene salsita!*

UN DURO DIA DE CAMIONERO

A diferencia de la tragaperras, este juego para Master System sólo permite partidas de dos jugadores. No te preocupes porque siempre hay cuatro camiones en cada carrera como cortesía del ordenador. El primero al que debes vigilar es al villano del camión gris, conducido por Flash. Este horrible personaje está repleto de nitroglicerina, convirtiéndole en una fuerza a tener en cuenta. Luego está el camión azul conducido por Tornado. El conductor del camión amarillo es tan malo que nunca subirá al podium, así que nunca sabremos como se llama. Una gran cantidad de pasta espera a los ganadores de cada carrera, por tanto todo el mundo es un ganador, exceptuando el petardo del camión amarillo.

¿Recuerdas los días en que Super Off Road se conocía como el Super Off Road de Iván "hombre de hierro" Stewart? ¿Qué le ocurrió al hombre de hierro? Bien, Ilván fue secuestrado por científicos alienígenas! Sí, es verdad. El temido hombre de hierro de Xantos, impresionado por su oponente, manda a Iván de regreso a casa para que tome parte en los juegos de los gladiadores. La única forma de escapar del planeta es correr contra otros tres oponentes en una serie de impresionantes carreras. Si el hombre de acero pierde, será ofrecido vivo como comida al temible Skrangbeast, la muerte más dolorosa del Universo. Por eso, abróchate el cinturón y sigue las sucias huellas. Mientras hablamos el inseparable compañero de Iván, Bucky "chico de acero" Grayson, sigue en su misión de rescate. ¡Sigue levantando el polvo, hombre de hierro!





Bien, lo has visto en todos los garitos de videojuegos del país, por eso ya era hora de que Super Off Road llegase a Master System y el resultado ha sido excelente. La mutación a videojuego ha sido tal y como lo habrías deseado. Los gráficos son brillantes y los camiones se mueven en pantalla con una habilidad increible. Aún más, los controles dirigen correctamente al camión, lanzándole a rampas, saltando las paredes. Es acción. La principal diferencia es que algunos camiones son algo diferentes de sus compañeros de tragaperras. Sin embargo, el principal problema de este juego es que es un poco sencillito. Cambiando todos tus créditos por dinero justo al principio, puedes elevar al máximo la velocidad de tu bólido, facilitando la derrota de tus adversarios aún jugando en modo DURO. Pero no es un problema si juegas en modo de dos jugadores. En general, Super Off-Road es una conversión bastante buena. Si eres un admirador del juego original, perderás la cabeza por éste.

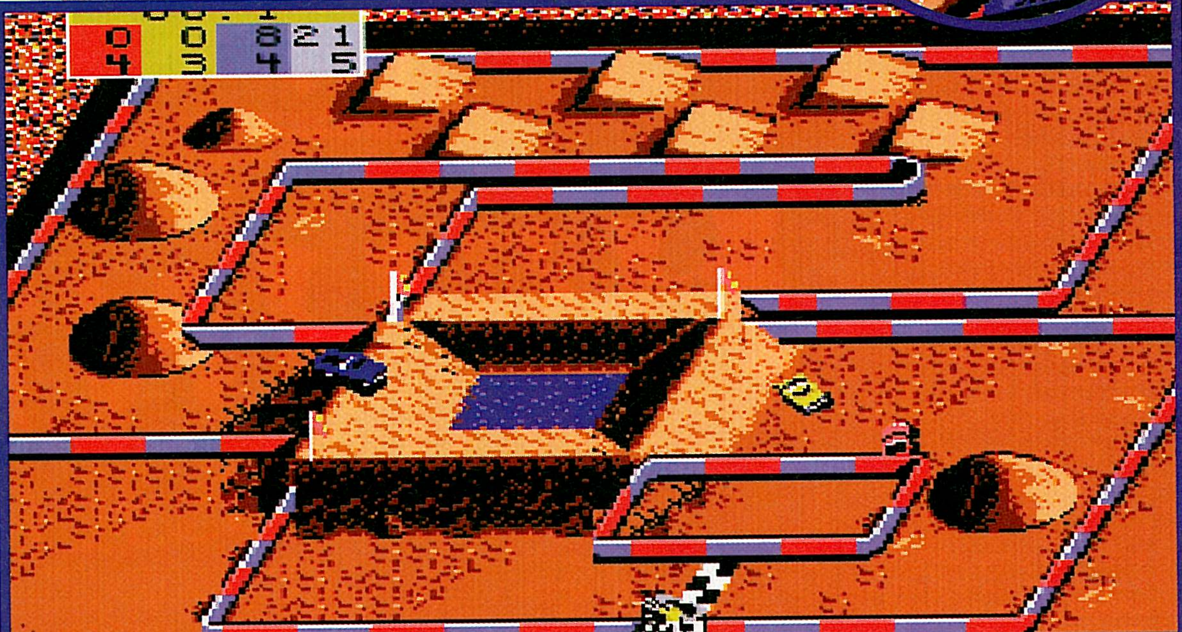




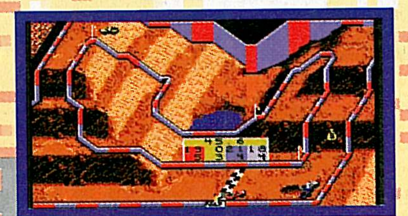








¡Apartaos, que voy de cabeza a la piscina!







Pero, al final del día es principalmente un juego que concentra cosillas para convertir tu camioncito en un monstruo!

COMENTARIO



GUS

Off Road es muy bueno (lo que se puede esperar de un equipo como Graftogold). Este es más parecido a la versión para Game Gear, aunque los gráficos parecen ligeramente peores en pantalla completa. Lo importante es que la velocidad está presente, y disfrutarás de Super Off Road porque tiene bastantes posibilidades de juego. Sin embargo, a veces en algunos giros erróneos el camión rebota sobre la pista. Me encantan algunos nuevos diseños de pistas, parecen una mejora sobre los originales. Super Off Road sólo es innovador en su opción de dos jugadores, pero es importante hacer un nuevo amigo, aunque sólo sea por poder echar una partidita.

¡NUEVOS CAMIONES!

El camión con el que comienzas el juego está a punto al principio, pero cuando avanzas en el juego es importante mantener el nivel de tu vehículo a la altura de los de tus contrincantes. Utilizando el dinero de los premios, puedes comprar nuevos componentes para tu camión en la tienda de Super Off Road. Lo más barato es la nitroglicerina por 10.000 dólares. Estos turbo propulsores temporales suministran poder especial para seguir la carrera, pero los auténticos expertos invertirán sus tan duramente ganados pavos en accesorios más permanentes. Las llantas de superagarre, mejoran la aceleración y los parachoques están disponibles para todos los conductores, pero lo más útil es aumentar la velocidad al máximo. Sin embargo ¡no es nada barato, con 100.000 dólares podrías hacer muchísimas otras cosas!

PRESENTACION 78

▲ Las atractivas secuencias son muy fieles al original para tragaperras.

▼ No hay demasiadas opciones.

GRAFICOS 90

▲ Excelentes capturas de los gráficos originales. Podría haber sido un juego para Mega drive, si no lo fuera para Master System.

▼ Hay tantas cosas que puedes hacer en el fondo arenoso.

SONIDO 69

▲ El estilo "carrera", simples melodías acompañando a la acción.

▼ No hay mucho que decir sobre los efectos del terreno.

JUGABILIDAD 90

▲ Simple, pero gracias a sus atractivas jugadas, este juego divierte desde el principio.

DURACION 72

▲ Caerás de nuevo en la tentación, y buscarás un compañero para probar las partidas dobles.

▼ Es algo sencillo en el modo de un jugador.

GLOBAL 82

Una transformación excelente del juego de tragaperras. ¡Diversión sin fin! Su único problema es que es un poco fácil.



1-2 JUGADORES



PRECIO

POR EA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

23,000

ORIGEN

Haunting tiene un concepto muy original, aunque está inspirado en las películas de terror.

CONTROLES

¿Por qué incluimos esta sección? Quiero decir que, no es como si fueseis todos estúpidos o no leyerais las instrucciones. De hecho, por una vez no voy a contaros como controlar el juego. ¡Sois lo suficientemente listos como para descubrirlo por vuestros propios medios!

- **A** Poseer un objeto
- **B** Girar
- **C** Utilizar los hechizos
- **S** Iniciar y detener el juego

COMO JUGAR

El juego consta de dos fases. Primero, recoger los suficientes ectos en la cueva para descubrir la salida. Después, asustar a la familia hasta echarla de la mansión por medio de poltergeist.



▲ El aspecto de Mario Conde cuando sube el dólar.





▲ Creíamos que este tipo de comportamiento era ilegal...

▲ ¡Estos niños de hoy en día no respetan a nadie!

Bienvenidos... a la zona crepuscular. Una vez más nos alejamos del mundo tridimensional que conocemos y alcanzamos el límite donde todo lo real se convierte en irreal; y entramos en contacto con la irracionalidad. Esta vez, nuestro viaje nos lleva a una tranquila casa de la periferia. ¿Qué se esconde en el sótano? ¿Un antiguo cochecito de niño? ¿Leña para el fuego? ¿Qué dirías si una cazadora de motorista estuviese poseída por algún perverso espíritu y se decidiese a atormentar tu adorable hogar con toda clase de fenómenos malignos?

Eso es exactamente lo que le ocurrió a la adorable familia Sardini; papá es un mafioso banquero de origen siciliano, a mamá le gustan tanto los animales que tiene un armario lleno de ellos, y Junior se interesa tanto en la naturaleza que una de sus aficiones es arrancar las alas a las mariposas. Y la pequeñita de la familia es una enloquecida seguidora de Magneto. Comprenderás por qué asustan a todo el vecindario. Todas las habitaciones de esta enorme mansión están cuidadosamente decoradas, pero su casa ideal se ha convertido en una pesadilla, la sangre gotea de las paredes, y el baño parece una casquería. Es todo parte del diabólico plan de Poterguy para sacarles de quicio...

◄ ¡Este bicho verde me recuerda a la versión heavy de las tortugas ninja!

LA CREMA DEL SUBSUELO

La actividad de Polterguy comienza en las bóvedas subterráneas, y a menudo regresa allí. Las gotas de ectoplasma caen del techo, Polterguy debe recorrer el sótano para recoger la cantidad suficiente para poder formar un candente agujero en el suelo que le permita entrar en la casa de los Sardini. A veces cae una carta en su lugar y recogerla suma un hechizo a la lista de Polterguy (ver hechizos). En el sótano Polterguy es vulnerable a los poderes demoníacos, hay murciélagos en los ataúdes, garras en las paredes y calaveras para aburrir a un enterrador. Si el icono que representa la cara de Polterguy desaparece significa que el juego ha terminado.



¿QUIEN MERODEA POR LA CASA?

Polterguy llega al mundo real interrumpiendo la cena de los Sardini. Después de que la gigantesca lámpara de araña se desplome, la familia se dispersa por toda la casa. Polterguy tiene que recorrerla asustándolos mientras dura su ecto-poder, que aparecerá reflejado en un menguante cuadro verde, que acelerará su movimiento descendente cuando Polterguy adquiera objetos. Cuando tu ecto-cuadro esté vacío, Polterguy volverá a su guarida a recargarse de nuevo.



▲ Pueden aparecer a la vez dos Polterguys en la sección del sótano. Sin embargo, dos jugadores deben turnarse en la sección principal del juego.

¿NO ESTARAS POSEIDO?

Poseer objetos es sencillo. En el lugar en que se encuentra Polterguy, algunos objetos se marcan con un cursor brillante. Si presionas una A, Polterguy se introduce en el objeto, y después lo abandona, pero desde ese momento el objeto comienza a moverse, atrayendo la atención de todos los ocupantes de la habitación. Cuando se le acercan, ocurre algo terrorífico. Las posesiones pueden ser momentáneas (como la del tiburón que nada tranquilamente en la pecera) o bien temporales (controlando un objeto un intervalo de tiempo).

OH, VAMOS, ¡ATRAVIESA LA PUERTA

El objetivo del juego es asustar a la familia hasta expulsarlos de todas las habitaciones, y a veces de la casa. Al poseer objetos, cada persona se asusta cada vez más, hasta que salen corriendo de ese lugar. El premio para esta hazaña es un Ecto más. Si los persigues correctamente, sufrirán un ataque de nervios y saldrán disparados del lugar. Cuando todos hayan volado, Polterguy pasará a su siguiente etapa.

▲ ¡Ey! Pero este chico ¿no es Carlos Pardo, alias Kaputo?

COMENTARIO

GUS

Haunting es una idea muy original para un videojuego. El inteligente concepto se destaca y se abre paso entre la enorme cantidad de derivados de plataformas que camuflan a la mayor parte de los "nuevos lanzamientos". Aún más, está diseñado especialmente para Mega Drive, no es una transformación de un juego para PC. La presentación y su sentido del humor son superiores, los gráficos son muy buenos y los efectos espectrales realmente ingeniosos. Suma a todo esto el marcador hortera y los efectos de mezclas y llegarás a la conclusión de que Haunting es el juego mejor programado desde Ecco. Pero su único punto débil es el mismo juego. Asustar a los demás es muy divertido, pero no supone ningún desafío. Eres inmortal y, sólo el consumo de tus Ecto te obliga a volver a la madriguera, única parte en la que puedes morir, y desde luego la más aburrida. Por esta razón pienso que Haunting no será lo suficientemente atractivo para los jugadores más "serios", pero como juego familiar es mortalmente bueno y EA.

HOGAR, DULCE HOGAR

La primera casa, con algunos de los horribles acontecimientos en cada...

GARAGE


¡Arghh! ¿No es terrorífico?


Vito recuerda la Matanza de Texas...

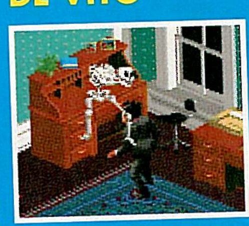


EL COMEDOR


Un ecto demonio del infierno.



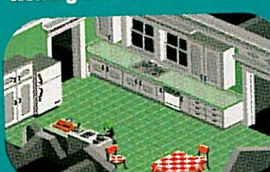
LA OFICINA DE VITO


¡Sigue fumando Vito!

COCINA


¡Sorpresita en el fregadero!


¡Yo fui un fan de los Rolling Stones!



PASILLO 2


¡Posee ese mueble!


¡Si paseas por aquí te morirás de miedo!



COMENTARIO



No puedo explicarte hasta qué punto estoy harto de los miles de juegos idénticos que llegan a mis manos. Ese fue el motivo por el que me encantó Haunting, el nuevo producto de EA. Perseguir a los miembros de la familia y asustarlos es un concepto completamente original. Tiene una gran carga humorística. Las brillantes mezclas y los fabulosos efectos cómicos te harán recaer en el juego hasta que lo hayas visto completamente. Sin embargo, como dice mi colega, una vez que lo has visto todo, no apostaría a que sigues jugando. Pero, si estás tan aburrido de los típicos juegos de plataformas y matamarcianos, te lo recomiendo. Rogaría encarecidamente al resto de compañías que sigan los pasos de EA y produzcan NOVEDADES.

CUARTO DE BANO




¿Quieres que te ayude a buscar la lentilla, mami?

DORMITORIO PRINCIPAL




¡Un espejo con consejero de belleza incluido!


¡Un valium, necesito un valium!

LA HABITACION DE TONY




Ummm, ¡qué rico!

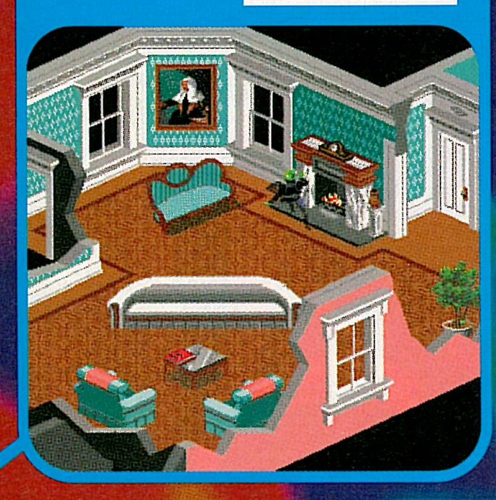

Tony descubre una serpiente...



SALON

¡No me gusta el arte moderno!





SALA DE ESTAR



▲ *¿Ya tienes hambre?*



▲ *¡Me siento observada!*





LA HABITACION DE MIMI



▲ *¡Que habitación tan mona, todo rosa!*



▲ *Hola Mimi, soy tu nuevo amiguito...*



BAÑO DE LOS NIÑOS

¡MAMI, TENGO MIEDO!

El ambiente general de Haunting es el de una película de terror. Cada persona tiene un nivel de miedo, mostrado en un recuadro de la esquina inferior derecha. Comienza en "bajo" y después de varios sustos su nivel llegará hasta "alto". Ciertos objetos resultan más efectivos que otros, y la familia tiene distintas reacciones; asustarás más fácilmente a la madre, adicta a los valium, que a sus dos perversos mocosos.





▲ *Yeah, er, bien, um...*

EN LOS MOMENTOS DE TENSION

Cuando la familia sufre un susto de muerte, todos reaccionan de forma histérica; destrozando su camiseta, perdiendo sus pantalones o rodando por el suelo. He aquí uno de los momentos de locura de papi.

HECHIZOS MALIGNOS

Los hechizos de Polterguy le permiten aumentar su ecto-poder, evitar a los demonios en la casa o dar un susto de muerte a los Sardini. El más interesante es el hechizo "Zombie", con el que Polterguy consigue controlar a un miembro de la familia y utilizarlo para asustar a otros.

▼ *¡Mamá, eres un zombie sexagenario!*



PRESENTACION 95

▲ No hay ninguna opción como tal, pero el juego está perfectamente presentado, y el control del juego se realiza sin ningún esfuerzo.

GRAFICOS 94

▲ ¡Brillantes! Las cuatro casas están decoradas de una forma imaginativa y cuidadosa, llena de objetos y la mayoría de las piezas animadas son típicas en los tebeos. La animación de los miembros de la familia aumenta el atractivo del juego.

SONIDO 88

▲ Un conjunto de mezclas superiores para dejarte alucinado.
▼ La música de película de serie B es buena, pero un poco molesta, y demasiado alta en comparación con los efectos.

JUGABILIDAD 88

▲ Cada casa se rellena con todo tipo de objetos y tienes libertad para moverte por donde desees.
▼ The Haunting no ofrece amenazas para Polterguy, sólo puedes morir en la sección del sótano.

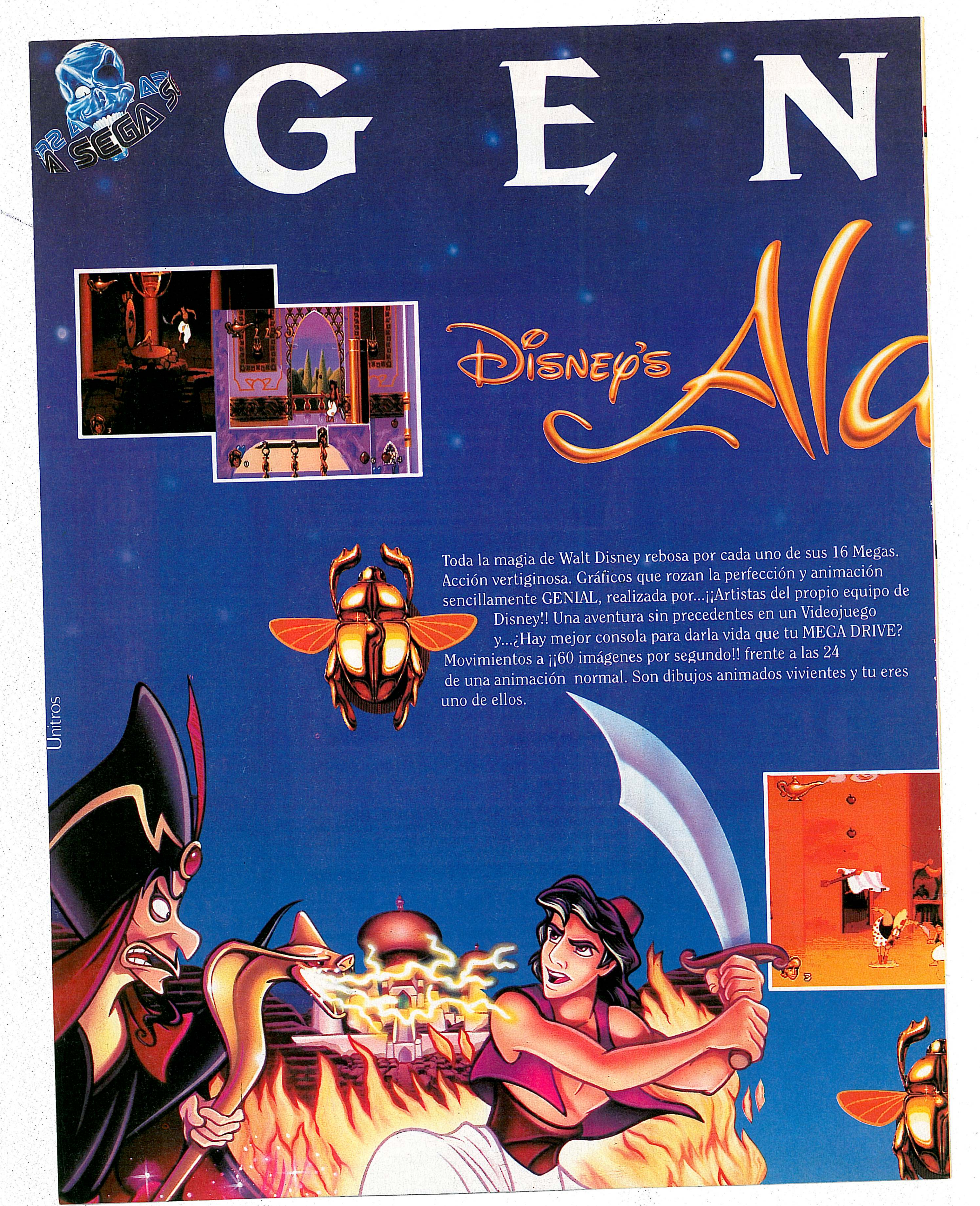
DURACION 81

▲ Volverás a The Haunting sólo por la diversión de asustar a los Sardini.
▼ Jugar en la pobre sección del mundo subterráneo es necesario, pero ofrece la parte más desafiante del juego.

GLOBAL



Una bonita pieza artística de software para Mega Drive, tiene el equilibrio justo entre acción y aventuras para satisfacer a todas las necesidades.


GEN
A SEGA
Disney's Ala
Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megas. Acción vertiginosa. Gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...¡¡Artistas del propio equipo de Disney!! Una aventura sin precedentes en un Videojuego y...¿Hay mejor consola para darla vida que tu MEGA DRIVE? Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Son dibujos animados vivientes y tu eres uno de ellos.
Unitros

I A L

...laddin

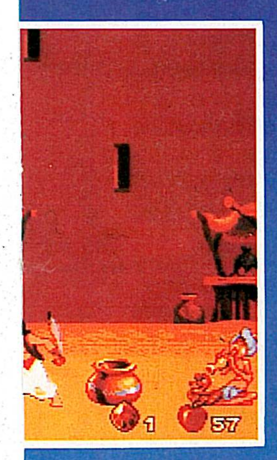
Vuela en alfombra mágica, usa tu espada y rebana a los guardianes del Sultán. ¿Y el genio? Tranquilo. Velará tus pasos desde lugares invisibles. ¡¡Házte el amo!! Apúntate al estreno más esperado de la temporada. Te dejará sin aliento.

"Uno de los juegos de acción visual más sorprendente del mercado."

"Una joya del Videojuego."

(Press preview)

PROXIMAMENTE EN: MASTER SYSTEM Y GAME GEAR.

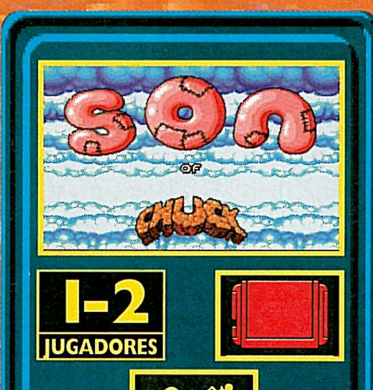








LA LEY DEL MAS FUERTE



1-2 JUGADORES

PRECIO

POR CORE DESIGN

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: GANATELAS
NIVELES: 3
RESPUESTA:EXCELENTE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION
NIVEL 5

ORIGEN

Nunca serias capaz de imaginarte que se trata de la secuela de Chuck Rock, tanto si te lo crees como si no.

CONTROLES

Cualquiera que haya jugado a un juego de plataformas debe tener una idea, en el D-pad pulsa izquierda para izquierda, derecha para derecha, etc.

- **A** Balanceo sobre la cachiporra/montar una bestia
- **B** Aporrear
- **C** Saltar
- **S** Pausa

COMO JUGAR

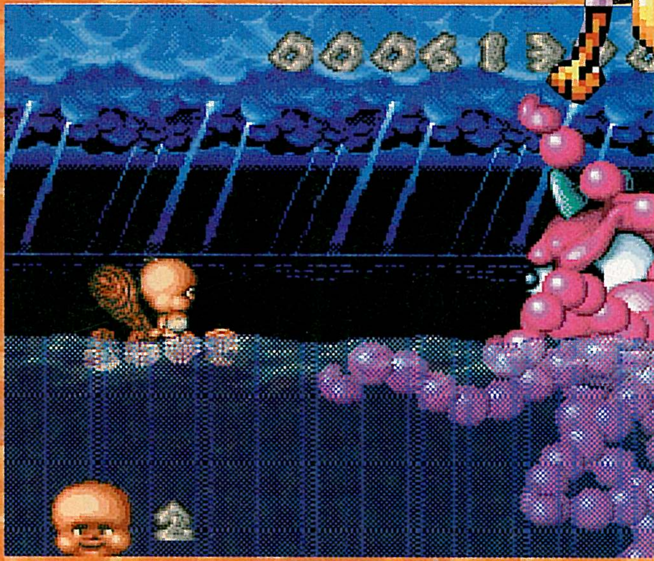
Guía a Chuck por los seis niveles del juego, aporreando a tus enemigos, coleccionando bonificaciones y en general pasándotelo pipa.

CHUCK ROCK II SON OF CHUCK ROCK

Chuck Rock siempre ha sido un hombre de los que saben cómo meterse un fajo de billetes en el bolsillo. Al ver que su civilización demandaba sin descanso formas de entretenimiento cada vez más complejas, a él se le ocurrió una idea que iba a revolucionar los parques temáticos, mucho más allá de lo que los sueños más salvajes de un ser prehistórico llegaban. Capturando un mosquito del siglo 20 que de alguna forma había logrado viajar en el tiempo, pudo extraer la sangre que fluía por otras especies, extraer su ADN y como consecuencia crear un monstruo traído del futuro. Para asegurarse de que este nuevo monstruo no podía causar daño alguno a sus contemporáneos, Chuck estableció una inmensa reserva. Resultó ser un éxito. Miles de millones de curiosos neardenthales se dirigieron a contemplar visiones que nunca podrían haber imaginado. Se dirigieron a descubrir la maravilla y el misterio del futuro. Se dirigieron a... Parque Vaca.

Parque Vaca hizo que Chuck Rock se embolsará más billetes de lo que nunca hubiera podido imaginar y después vendió los derechos de la película a un tipo barbudo que ganó aún más. Pero la en-vidia forma parte de la historia del mundo desde el inicio de los tiempos y no pasó demasiado tiempo hasta que Chuck desapareció misterio-samente. Como la familia Rock no tardó en descubrir, un tal Brick Jagger lo había raptado, con el fin de obtener tajada de las riquezas de Chuck. Como la familia Rock estaba muy unida, decide que el que ha de rescatarle es su hijo de seis meses, cuya defensa se basa en una cachiporra más grande que él mismo, y que ha de dejar bien limpio el nombre de su familia.

Este juego de plataformas sigue la cruzada de Chuck Junior a lo largo de seis niveles, cada uno de ellos dividido en varios sectores. Aparte de montones de enemigos a los que golpear en la cola, también hay multitud de bonificaciones con las que Junior ha de hacerse, infinidad de criaturas que utilizar como medio de locomocióm y niveles de bonificación que dominar. Así que... ¡adelante, a salvar a papi!


▲ ¡Mamá quítate los rulos para darme el biberón!


▲ Cuidado con la hormiga atómica.


▲ Eso es un grito.


▲ Intrigante... no, fascinante.


▲ Un dinosaurio de gigantescas proporciones a la espera.



TRANSPORTE PUBLICO

A pesar de que la mayor parte del entorno de Chuck Junior está infestado de criaturas que tratan de impedir el rescate, hay algunas almas caritativas que intentan ayudar al valiente mocoso. Junior puede saltar sobre multitud de animales y montarlos. Esto le da la posibilidad de alcanzar bonificaciones que en otro caso estarían fuera de su alcance, además de evitar serpientes y demás alimañas. En el caso de la ostra prehis-tórica, esto implica que Junior se mueve a bastante más velocidad, además de poder pegar unos buenos saltos.







COMENTARIO

ROB

Aquí tenemos algo bueno. Como se puede contemplar por las capturas, Chuck Rock II se marca unos buenos tantos en lo que a gráficos respecta. Está plagado de colores e infestado de enormes sprites de lo más detallado. Hay montones de toques divertidos e inteligentes, (el brontosaurio que se merienda a un cavernícola, traviesos monos con plátanos, el nivel que aparece sólo con encender una antorcha y muchas más cosas). El juego muestra el mismo interés por la calidad, la rapidez de los controles y la fluidez del movimiento. Quitando todo esto, Chuck Rock no es más que otro juego de plataformas, que toma todo lo aparecido hasta el momento sin ofrecer nada nuevo. Es divertido jugar con él, pero si estás familiarizado con los juegos de plataformas no hay duda de que todo esto te dejará frío. Chuck Rock II se las arregla para no caer en la trampa de la simplificación (a pesar de que es mejor evitar el nivel más sencillo) y resulta todo un incentivo el hacer avances, pero una vez superada esta fase y superar los sentimientos de autocomplacencia, se llega a la conclusión de que no es más que otro juego de plataformas. Si no tienes demasiada experiencia en dicho tipo de juegos, con Chuck Rock irás bien servido. Si por otro lado, ya estás habituado, no veo cómo te puede ayudar este juego.



▲ *El hijo de Chuck disfruta de los deportes acuáticos.*



▲ *Chuck activa la boca de incendios.*

A CACHIPO-RRAZO LIMPIO

Junior ha heredado la maestría de su padre en el manejo de la cachiporra, y la verdad es que no le ha venido nada mal. Además de su acostumbrado ataque hacia delante, Junior también asesta golpes hacia atrás, dando primero un salto. Otro de los truquitos que este enano es capaz de ejecutar es el del balanceo sobre cachiporra. Esta habilidad resulta util cuando Junior se enfrenta a objetos que avancen hacia él, y que no puede destruir, como rocas o bolas de fuego. Es entonces cuando ha de situarse sobre la cachiporra de forma que sale completamente indemne del ataque. En unos de los niveles pue-de incluso prender fuego a uno de los extremos de la cachiporra para ver qué es lo que pasa en la oscuridad de una caverna.





INFORME A LARGO PLAZO	ANALISIS
HORA	INGENIO
DIA	ACCION
SEMANA	DESAFIO
MES	REFLEJOS
AÑO	



▲ *El hijo de Chuck quiere que te fijes.*

COMENTARIO

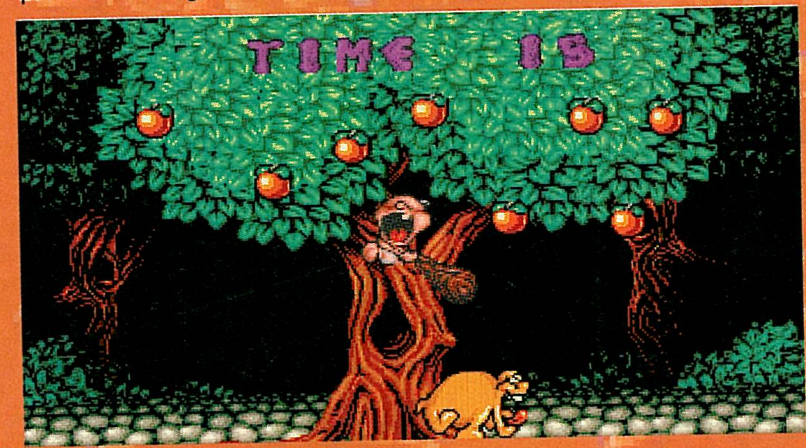


PAKO

Sí, es otro juego de plataformas, pero no seamos estrechos de mente y no nos dejemos convencer por un argumento tan cavernícola. Hay multitud de características de lo más original en el viaje prehistórico de Junior y cientos de chistes visuales para acompañarlos. El propio Junior es un personaje de lo más simpático pero, como ocurre con la justa de su padre, lo bueno no termina aquí. Es como jugar en un episodio de los Picapiedra, con todos esos dinosaurios que se derrumban al darles en la cabeza, las rocas que revientan y los monos que se alimentan. Todo esto hace que la acción resulte completamente impredecible. Pero aún hay más, los estados de bonificación son de lo más vivo y divertido, añadiendo variación a una combinación global de buen gusto. Son of Chuck es bastante diferente a los estándares que presentan por lo general los juegos de plataformas. Ofrece ideas nuevas y las presenta de la mejor forma posible. A pesar de que Son of Chuck no me ha dejado fuera de mis casillas me ha gustado como para recomendarlo. Compruébalo tú mismo.

BONUSAURIOS

Chuck Rock ofrece una serie de niveles de bonificación que dan a Junior la posibilidad de acumular más vidas. La primera de ellas presenta a Junior saltando sobre el lomo de un esponjoso bicho, intentando que caigan todas las manzanas de un árbol. La segunda sección de bonificación es una pequeña carrera acuática que precisa de una tremenda agilidad en la pulsación de los botones. Otro de los niveles de este tipo requiere algo más de habilidad con los dedos cuando Junior intenta tallar la imagen de su padre, y finalmente hay una sección en la que Junior ha de sobrevivir a un paseo en una vagoneta.



▲ *Menos mal que no son aceitunas*

OBJECIONES

Hay una serie de elementos que Junior puede recoger o utilizar en sus viajes. Aquí tienes unos cuantos.



GOLOSINAS: Dan a Junior puntos que se convierten en vidas cuando a reunido suficientes.

BIBERON: Como es de suponer, es el medio de recuperar energía de Junior. Los biberones suelen encontrarse entre las rocas y demás lugares oscuros, así que investiga todos los rincones.

PLATANOS: Para evidenciar lo que es obvio, éstos sólo resultan de utilidad cuando hay monos por los alrededores. Se pueden emplear para atraerlos a un punto concreto donde Junior pueda saltar sobre ellos y luego sobre cualquier otra cosa.

CHOLA DE BEBE: Esto supone una vida de más. No abundan demasiado y el obtener una de ellas incluye el tener que resolver parte de un rompecabezas que incluye otros elementos.



ROCAS: Hay ciertas rocas de gran tamaño que se pueden mover. Saltando sobre ellas Junior llega a lo que de otra forma no estaría a su alcance, o también, si las coloca en una cama de clavos, no se pincha.



▲ *Una intrigante perspectiva de la Edad de Piedra.*







▲ *Natación estilo jurásico.*

PRESENTACION 82
▲ Incluye la mayoría de las opciones acostumbradas y una bonita secuencia introductoria.

GRAFICOS 88
▲ Sprites de gran tamaño, con muchos detalles y fondos originales, una estupenda animación y todos los accesorios al uso.

SONIDO 78
▲ El típico chundichundi y un montón de buenos efectos de sonido.

JUGABILIDAD 85
▲ Un control sencillo y una respuesta fluida y rápida. No hay problemas con la detección de colisiones y demás.

DURACION 76
▲ Hay bastantes niveles y las cosas son lo bastante complicadas como para quedarte enganchado un rato.
▼ Como suele pasar con los juegos de plataformas, cuando se termina no entran ganas de volver a jugar.

GLOBAL 82
Un buen juego de plataformas lleno de los extras que son normales en los actuales juegos de este tipo

MEGA TEC

Las páginas técnicas de nuestra revista, con información completa y actualizada.

¡MEGA FLIPE!



Sonic, el puercoespín, ha vuelto, pero esta vez lo hace con el mayor y más emocionante de sus juegos hasta la fecha. MEGA SEGA goza del privilegio de poder ofreceros un completo primer contacto de una incipiente versión del juego.

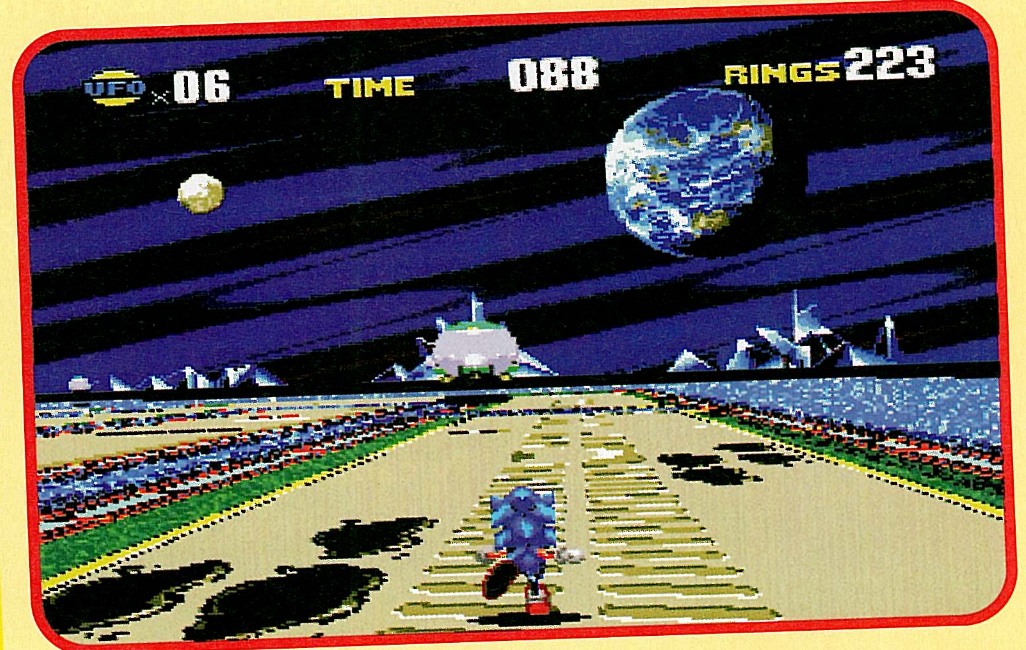
Todavía queda mucho por hacer antes de que se pueda decir que está terminado en cualquier sentido. Por poner un ejemplo, ¡Sega no ha decidido cuál será definitivamente el escenario del juego!

Básicamente, por lo que hemos podido vislumbrar, el Doctor Robotnik ha vuelto (lo cual no supone ninguna sorpresa), pero esta vez se las ha apañado para fabricar una máquina del tiempo. Ahora ha viajado a siete zonas diferentes de la patria de Sonic, Moebius, y ha tomado el control de todas ellas, ¡en el pasado, presente y futuro!

Pero eso no es todo lo que Robotnik se guarda en la manga. Este científico chiflado se las ha arreglado además para crear un diabólico robot a imagen y semejanza de Sonic. ¿Cómo se las va a apañar Sonic esta vez? Sigue leyendo...

PARA ESCAPAR A TIEMPO

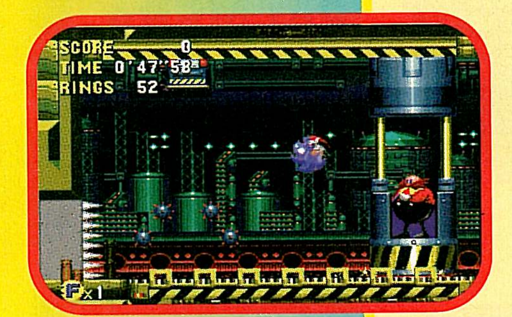
Puede que te creas que el viajar en el tiempo es una increíble experiencia matemática, que precisa de inimaginables conocimientos sobre ingeniería, ¡pero no, ese no es el caso de Sonic! Lo único que hace éste es decidir entre una de dos direcciones, PASADO o FUTURO (obviamente, dependiendo de su destino) y luego utiliza el método de Regreso al Futuro, ¡abrocharse el cinturón hasta el momento de alcanzar la velocidad crítica!



▼ ¡Esta carrera tridimensional es increíble!



MUSICA, MAESTRO



▲ *Los fondos son alucinantes*

El conjunto musical japonés que se oculta tras Sonic CD, conocido como Miki, es el equivalente de KLF en el lejano oriente. Sus melodías funkies se inspiran en Adamski, Bizarre Inc, Boyz 2 Men, The KLF, Betty Boo, 2 Unlimited (atento al plagio de Workaholic), Miami Sound Machine, Shakattack, Altern 8, T-99 y muchos más. Además la música del nivel especial también se merece una mención, pues es una copia, nota por nota, de Pacific de 808 State. Hay un total de 35 piezas musicales (34 de las cuales son accesibles desde el panel de control del Mega CD) y la gran mayoría son excelentes. Sí, son plagios de éxitos de discoteca, pero se adaptan perfectamente a la acción.

ES UNA CUESTION DE TIEMPO

Es posible (al menos en nuestra versión del juego) acelerar hasta la bandera de salida de cada encuentro y no inmiscuirse en los viajes por el tiempo. De todas formas, al desplazarse en el tiempo, Sonic obtiene muchos más puntos y puede efectuar cambios en las diferentes secciones de tiempo. Por ejemplo, en la zona de pánico en la palmera, el estado presente no presenta vida salvaje. Viaja al pasado y verás el porqué: Robo-Sonic se ha estado divirtiendo esclavizando a todo el mundo. Detenle y regresa al presente, verás que todas las criaturas han regresado. Esta parte del juego no estaba demasiado elaborada en el momento de redactar este artículo, pero nos aventuramos a asegurar que habrá multitud de rompecabezas en relación con los diferentes sectores temporales cuando el juego esté terminado.

▼ *¡Sonic se ha hecho una pelotilla!*

LOS COLEGAS DE SONIC

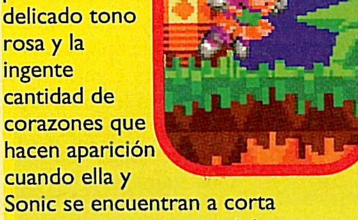
Sonic the Hedgehog II presentó un nuevo amigo para Sonic: Miles "Tails" Prower. En Sonic CD no hay ni rastro de él, pero hay dos nuevos personajes que hacen su aparición.





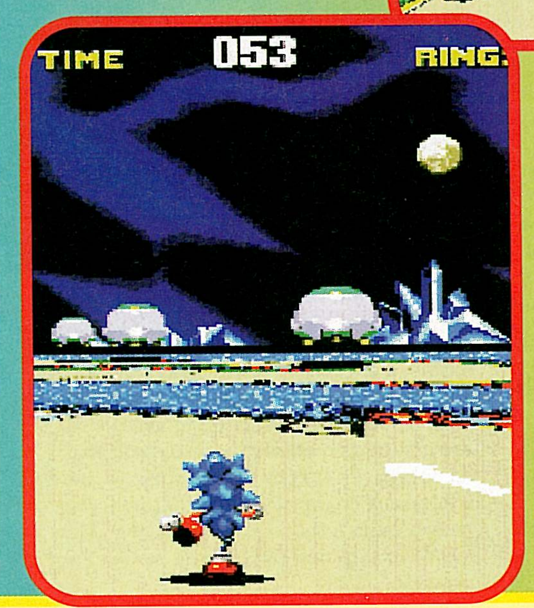
▲ *Nuevos amigos para Sonic*

ROSY



La novia de Sonic, lo que se indica discretamente por su delicado tono rosa y la ingente cantidad de corazones que hacen aparición cuando ella y Sonic se encuentran a corta distancia. La secuencia del rapto es encantadora... ¡sobre todo para la última creación de Robotnik!

ZONA ESPECIAL



Como todos los admiradores de Sonic saben, el juego está terminado en el momento en el que Sonic se hace con las seis esmeraldas del caos. Sonic CD no es diferente, de todas formas, el CD Special Zone utiliza la pastilla especial ASIC del Mega CD. El resultado es una pista que presenta el mismo aspecto que el nivel de combate del juego de Super NES, Super Mario Kart. En este momento esta sección está todavía en proceso de programación. En cualquier caso, el objetivo del juego es destruir diversos módulos de las máquinas del tiempo de Robotnik. ¡Destrúyelos todos y la esmeralda del caos será tuya!



ROBOSONIC

El loco de Robotnik piensa combatir al fuego con el fuego con su réplica cibernética del puercoespín más rápido del mundo. No es tan veloz como Sonic, pero su ataque a base de torpedos no está nada mal. De todas formas, es más potente. Su movimiento de torso electrónico puede fulminar a Sonic, aunque éste se encuentre al máximo de velocidad.



ATAQUE EN EL TIEMPO



Sonic CD presenta una característica completamente nueva para Sonic, ¡el Ataque en el tiempo! Aquí en MEGA SEGA, tenemos a montones de lectores telefoneando para decirnos cuáles son sus marcas en cada una de las zonas. La versión CD graba los mejores tiempos de cada zona, y te permite repetir un nivel concreto con el fin de que batas tus propias marcas. Este simpático selector de nivel sólo te permite elegir mundos que hayas conquistado en el juego original.

PANICO EN LA PALMERA

Este es el único nivel terminado del que disponemos en nuestra versión del juego. Es similar a la zona del monte verde de Sonic I, pero con elementos complementarios como las rampas verticales. Mueve la cadera al compás de las melodías que se te ofrecen. Gloria Estefan, chúpate ésta

ZONAS DE TIEMPO

¡No habrá palmeras en el futuro! En lugar de eso aparece un fondo gris, con unos árboles tecnológicos. Esta es la sección que presenta un mejor sonido, un clásico de 2 Unlimited con un bajo de 808 State y algo de piano de Adamski, ¡muérete! El siguiente nivel vuelve a aparecer en colores, añadiendo una remezcla del tema musical anterior.

COLLISION CHAOS



La zona de caos en colisión ofrece otra interesante previsualización del aspecto que puede ofrecer el nuevo Spinball de Sonic. El paisaje de plataformas está plagado de trampolines y máquinas del millón, lo que implica que precisas de todas tus habilidades con esta máquina, así como con plataformas.

ZONAS DE TIEMPO

Cuando Sonic se vea rodeado de una serie de repugnantes colores en la zona del futuro, tus oídos estarán afectados por una especie de música de hacer aeróbic. En el encuentro final del escenario de futuro Sonic ha de luchar con Robotnik en una máquina del millón que el diabólico ser convertirá más tarde en toda una isla en Sonic Spinball. El escenario del pasado presenta básicamente el mismo escenario, a excepción de que en este punto los colores son más agradables. El estado prehistórico ofrece unas sintonías elaboradas con esas cosas que soplan los pastores de los cuentos.

PREVIEW DEL NIVEL

Hay siete zonas distintas en Sonic the Hedgehog CD, cada una de ellas con diferentes estados. De todas formas, debido a la naturaleza del juego es posible acceder a cuatro niveles de más por cada zona. Los estados uno y dos de cada nivel presentan indicadores de tiempo especiales. Coge uno de ellos y estarás listo para dirigirte al pasado o al futuro de esa zona. El nivel tres de cada zona siempre se enclava en el futuro.



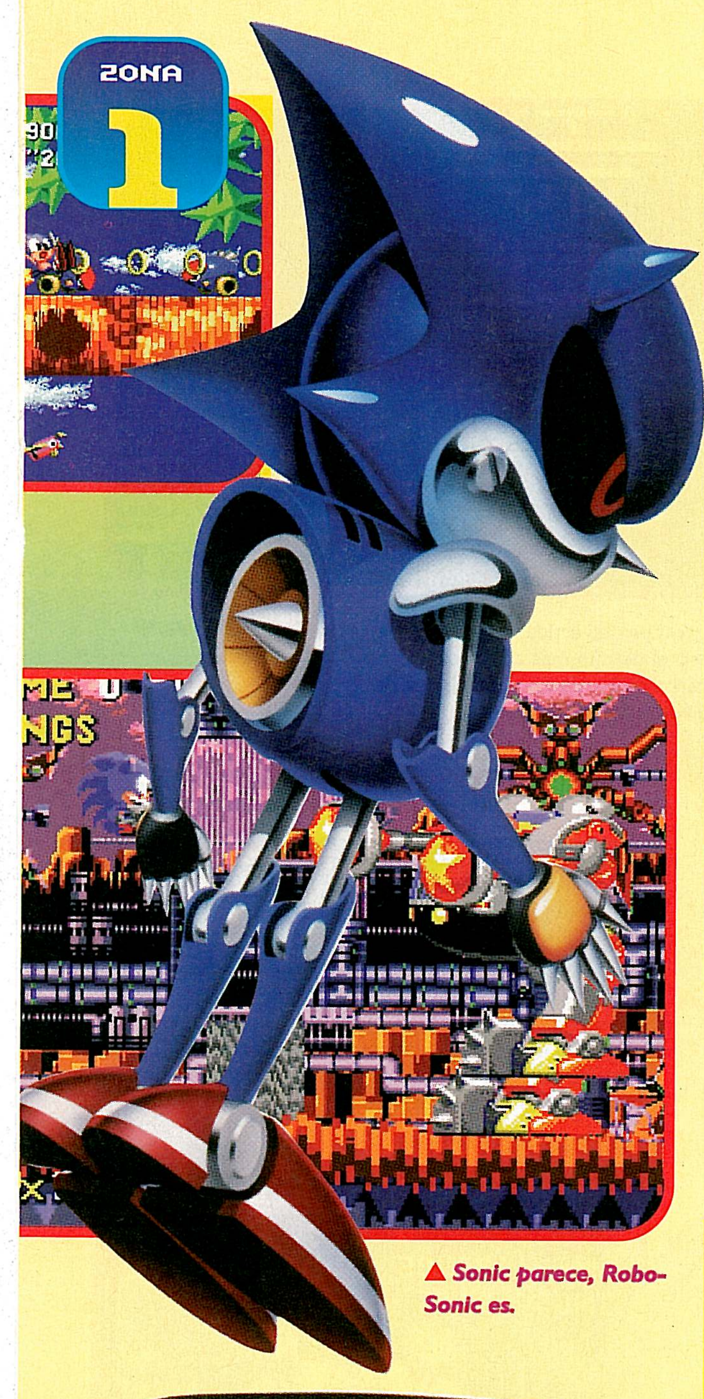
TEMPESTAD



Los últimos chanchullos de Robotnik, con la fábrica del espacio y el tiempo llevan a Sonic a la zona de tempestades de la fuente. La mitad de la zona está sumergida como resultado de una enorme ola. Al estar situada bajo el agua, la pantalla no tiene problema en producir los efectos subacuáticos requeridos. Oooh.

ZONAS DE TIEMPO

Los efectos de la tempestad no tienen demasiada importancia en las zonas afectadas por el paso del tiempo. El fondo básico de cada uno de los estados es exactamente el mismo, a excepción de diferentes músicas y modificaciones en el nivel de tecnología. La zona del futuro presenta plataformas estructuradas mediante controles de alta tecnología. En la zona futura, Sonic se enfrenta a Robotnik en un laberinto que se encuentra en una cámara subacuática, en la que el diabólico esquizofrénico revela su última creación.



▲ *Sonic parece, Robo-Sonic es.*



CUADRANTE DE CUARZO

Viaja a través de cavernas gráficamente impresionantes en la cuarta zona de Sonic the Hedgehog CD. Este es probablemente el nivel más atractivo de todo el juego. Lo que es aún más importante, el enemigo comienza a resultar bastante más apabullanate, pues hay veces en las que permanecen impertérritos ante los ataques de Sonic. ¡Aaaaah! En este caso se plagia sin compasión a esa curiosa banda de los ochenta, Shakattak, en una combinación en la que mezclan sus propios ritmos de piano con algunos fondos funky (incluyendo sampleos de Such a Feeling de Bizarre Inc).

ZONAS DE TIEMPO

La maquinaria de Robotnik ha eliminado por completo la zona de cuarzo futura en pos de las esmeraldas de caos. Sólo Sonic puede destruir el imperio del mal enfrentándose a Robotnik en su sala de controles.

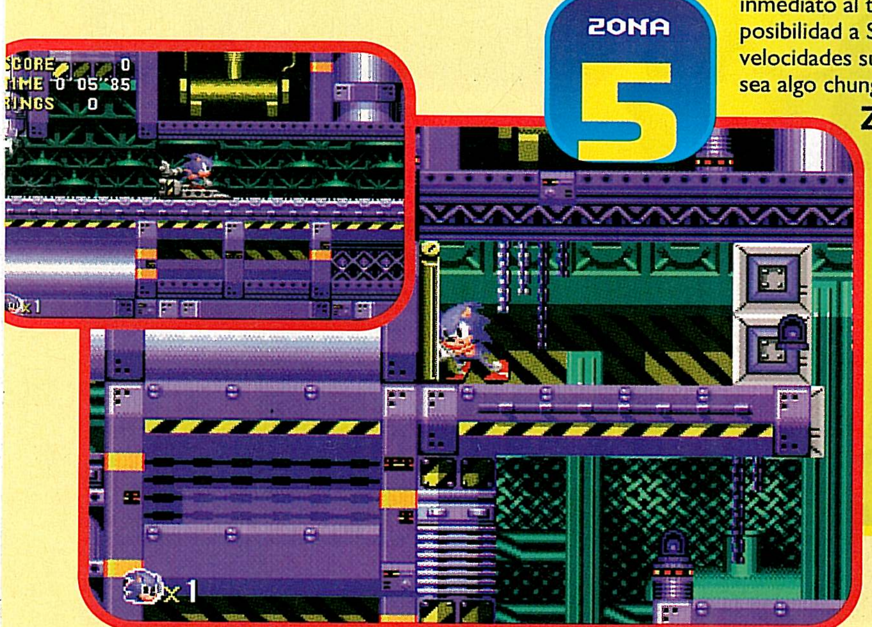


LA CADENA DE MONTAJE CHIFLADA

Sonic se hace con su primer medio de transporte en el juego en el nivel de la cadena de montaje. Este nivel se enclava en el interior de una inmensa fábrica, cuyo suelo está electrificado. En cuanto nuestro pinchudo héroe toma contacto con el suelo se ve propulsado de inmediato al techo. Montones de tuberías que recorren la pared dan la posibilidad a Sonic de moverse por cada uno de los subniveles a velocidades subsónicas. Los fondos electrificados hacen que este nivel sea algo chungo, por decirlo suavemente.

ZONAS DE TIEMPO

En el momento de la redacción, no disponíamos de las zonas de tiempo de la cadena de montaje. Sólo estaba presente la zona de futuro, es decir la tres, que es obligatoria. La música para este nivel es una copia descarada de Altern-8/T-99.



▲ *Sonic intenta detener las hordas atacantes en vano. Bueno, a lo mejor no.*





MEGA TEC

ZONA 6

LA AUTOPISTA DE POLVO DE ESTRELLAS

Sonic se ve transportado a las estrellas, donde se da una vuelta en una nave que tiene toda la pinta de haberse construido con un montón de trombones. Un nivel de lo más duro (al menos en nuestra versión), respaldado por una música de lo más raro. Imagínatelo si puedes, toques a lo Azúcar Moreno, fondos vocales a lo Década Prodigiosa, una pista setenta, junto con un punteo de guitarra a lo Héroes del Silencio, y por supuesto el pianito de Shakatak. ¿Espantoso? Pues tanto si te lo crees como si no, funciona.

▲ El scroll es de lo nunca visto

ZONAS DE TIEMPO

En el pasado las plataformas de trombones se ven sustituidas por un agradable invernadero y una arquitectura clásica al final de la autopista, con una divertida remezcla de la sintonía del presente como fondo. El nivel tres, la zona del futuro, aparece como el desafío más cruel que te puedes encontrar en un futuro, Sonic no sólo se enfrenta a Robotnik (¡en un carro equipado con una pistola de rayos mortales!) sino que ADEMAS es preciso que Sonic se acerque al gemelo robotizado del heroico puercoespín, que tiene la costumbre de electrocutarse a sí mismo.

ZONA 7

LOCURA METALICA

Entra en la última zona de Sonic the Hedgehog CD y enfréntate con Robotnik y su diabólico cibernauta copia de Sonic. Rescata a Rosy y pasa un buen día. No te decimos nada de lo que sucede en estas zona, nos limitamos a deciros que se trata de una sorpresa...

▲ Sonic se prepara para el nivel más duro

ROBOTNIK REGRESA

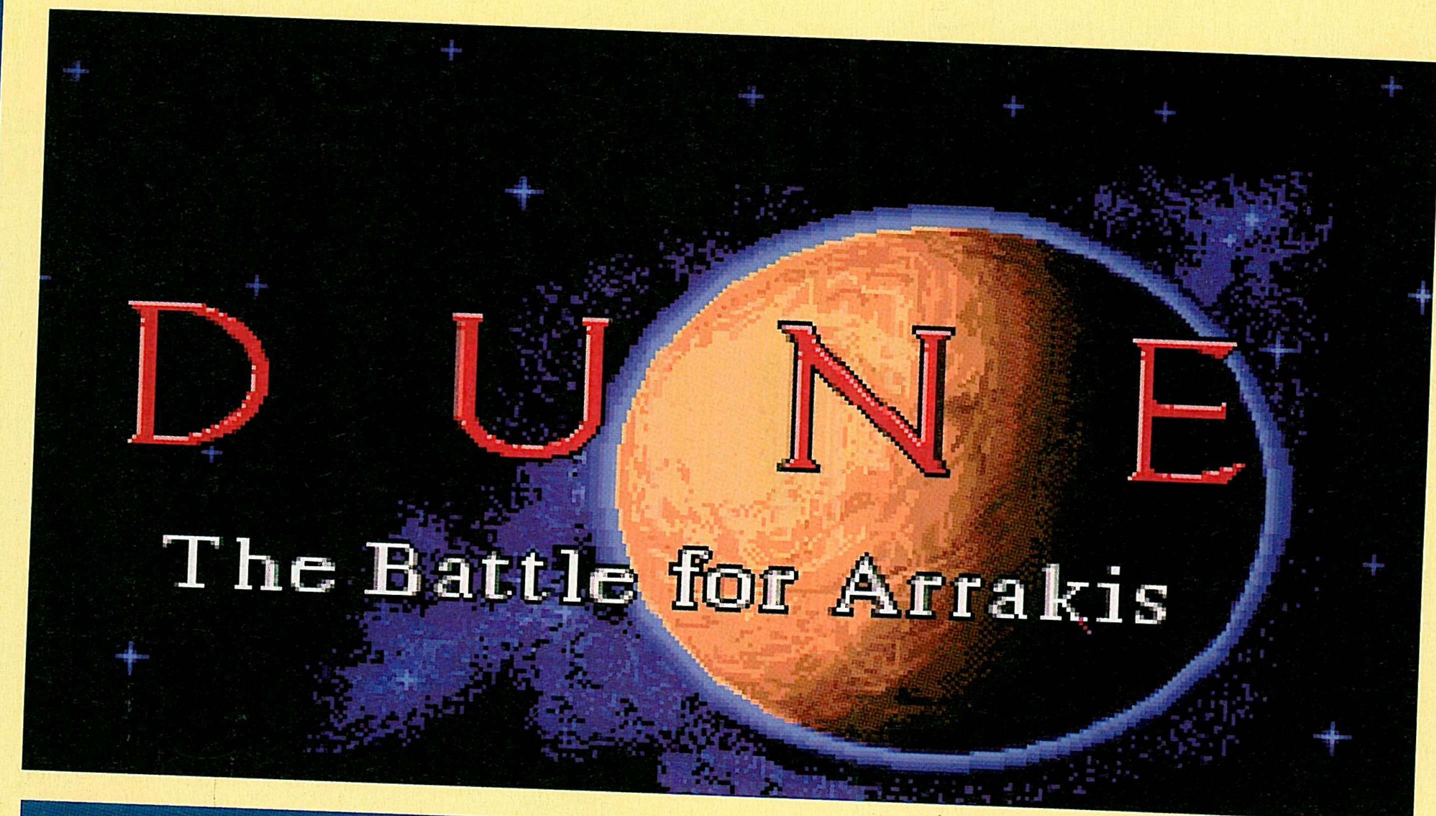
Los jefes que aparecen en Sonic the Hedgehog y Sonic II no son nada comparados con el equipo del que Robotnik dispone para nuestro simpático y pinchudo héroe en Sonic CD. Fíjate en algunas de estas capturas que muestran algunos de los enormes robots que el científico chiflado ha diseñado con el fin de destruir a Sonic.





COSMIC SPACEHEAD™
¿Cómo probarías la Existencia de la Tierra?
Unete al primer turista alienígena del universo en una aventura de arcade completamente cósmica, fuera de los confines de este mundo.
LICENCIA CONCEDIDA POR SEGA ENTERPRISES LTD. PARA JUGAR EN LA SEGA MEGA DRIVE SYSTEM
LICENCIA CONCEDIDA POR SEGA ENTERPRISES LTD. PARA JUGAR EN LA SEGA GAME GEAR SYSTEM
LICENCIA CONCEDIDA POR SEGA ENTERPRISES LTD. PARA JUGAR EN LA SEGA MASTER SYSTEM
DISPONIBLE EN
Amiga, PC, N.E.S.
Codemasters™
PARA MAS INFORMACION CONTACTE:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe,
Southam, Warwickshire, CV33 ODL, U.K.
© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Todos los derechos reservados. Codemasters y Cosmic Spacehead son marcas registradas con licencia de Codemasters Software Company Ltd. Con licencia de Sega Enterprises Ltd. para jugar en Sega Megadrive, Sega Master System y Sega Game Gear. Megadrive, Master System y Game Gear son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utiliza la marca registrada conforme a licencia. NES es una marca de Nintendo Company Limited. Codemasters no está afiliada o asociada con Nintendo Co. Ltd. Titulado.





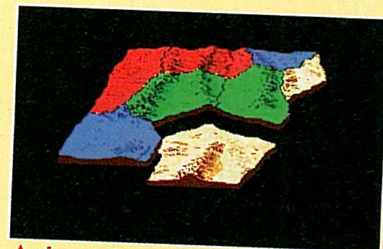
PROYECTO	DUNE THE BATTLE FOR ARRAKIS
FORMATO	MEGA DRIVE
EDITOR	VIRGIN GAMES
INICIO	ABRIL 1993
DESDE	FEBRERO 1994

Basado en la serie de libros de Frank Herbert, Dune: The Battle for Arrakis, es uno de los juegos que crea más adicción que esta oficina ha visto desde hace años. Por fin, Vigin Games ha puesto un poco de picante en tu vida...



"El que posea pimienta tendrá en sus manos el secreto del universo..." o algo así. Estas son las bases de los libros de la serie Dune y también el tema del nuevo juego para Mega Drive de Virgin Games. El objetivo principal en esta estrategia/acción de nivel 8 es recoger pimienta, la única moneda y la fuente de todos los edificios de los jugadores, arsenal y fuerza.

El juego se está programando en América por el mismo equipo de desarrollo creador de Kyrandia y Eye of the Beholder para PC, éste es su primer producto para Mega Drive y por lo que hemos visto, están en el buen camino. Arrakis, también

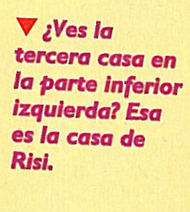


▲ ¡Lo estás perdiendo!



▲En busca de la vida salvaje destruida por el aceite.

▼ ¿Ves la tercera casa en la parte inferior izquierda? Esa es la casa de Risi.







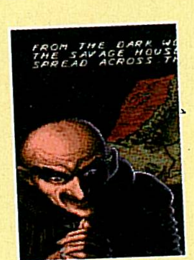


conocido como Dune, es el único planeta en el universo futurista donde crece la pimienta mística, la sustancia más poderosa que haya existido jamás, y el objetivo de los jugadores durante los nueve niveles, al frente de una de las tres casas (Ordos, Harkonnen o Atreides) es anexionar tantos territorios de las otras dos familias como puedas, legalmente o utilizando trucos sucios.

El programador y cuatro artistas gráficos, en los estudios Westwood de varios miles de millones de pesetas que Virgin posee en California, basaron el juego en la serie Dune y en la versión PC pero han añadido otra casa (Ordos) para mayor variedad. El productor británico, Matthew Spall afirma que Dune II es definitivamente un ganador: "El juego consigue crear adicción aunque es difícil calificar qué es lo que lo hace tan bueno, supongo que es la sensación de convertirse en un dios".

"Es muy parecido a Megalomania y Populous pero en este juego puedes controlar muchas cosas, de hecho todo lo que sea tuyo en la pantalla". Lo dice cuando alcanza el punto en que Mega Drive no puede llegar más lejos debido a las restricciones de memoria, esto es avisado sutilmente por el ordenador informando al jugador de que ya hay suficientes armas en la pantalla.

"El juego es fácil y necesita realmente de años para acabarlo, he estado jugando ocho horas al día durante una semana y todavía no lo he acabado utilizando todas las casas", añade.





▲ Bien, ¿lo harás, punki?

¿QUE ES LO QUE TIENES?

El jugador comienza eligiendo una de las tres casas, Atreides es la de los buenos y la que tiene menos armas (dificultando la labor del jugador), los Harkonnens son los malos, tienen las armas más potentes y son los mejores para que los nuevos jugadores aprendan el juego. Los Ordos están entre ellos y tienen la mitad de las armas.

EYE OF THE BEHOLDER

El equipo programador de Dune: The Battle For Arrakis nunca ha creado un juego para Mega Drive antes, pero es importante mencionar que uno de sus títulos para PC, (Eye of the Beholder) fue un juego de rol innovador que utilizaba vistas en 3D, gráficos impresionantes y una atmósfera asombrosa.

APUNTEN... ¡FUEGO!

Cada casa tiene su propio Mentat que te aconseja (o te destroza si fracasas). Después de sus primeras palabras de sabiduría, comienzas el juego con un solo cuartel de operaciones y 950 créditos de pimienta.

El objetivo del juego es conseguir pimienta para aumentar tus créditos hasta un determinado nivel, utilizar algo de la especia para construir edificios como estaciones de poder, fábricas de armas y torretas defensivas, entonces cuando hayas conseguido una armada satisfactoria, introducirte en la oscuridad y enfrentarte a la armada enemiga.



▲ Resumen de juego









▼ Los hombrecillos se proponen discutir la inutilidad de capturar zonas como esta.

EL TAMAÑO ES IMPORTANTE

Debido a que sólo dispones de un número fijo de armas en cualquier momento, es necesario que conozcas el alcance de los distintos vehículos de defensa y sepas donde situarlos. El lanzador de proyectiles, por ejemplo, tiene un gran alcance pero no puede luchar contra un peligro cercano mientras que el tanque de asedio es bueno en las distancias medias. Algunos de los vehículos más baratos como los triciclos son muy rápidos pero no pueden lanzar o soportar un potente poder de ataque

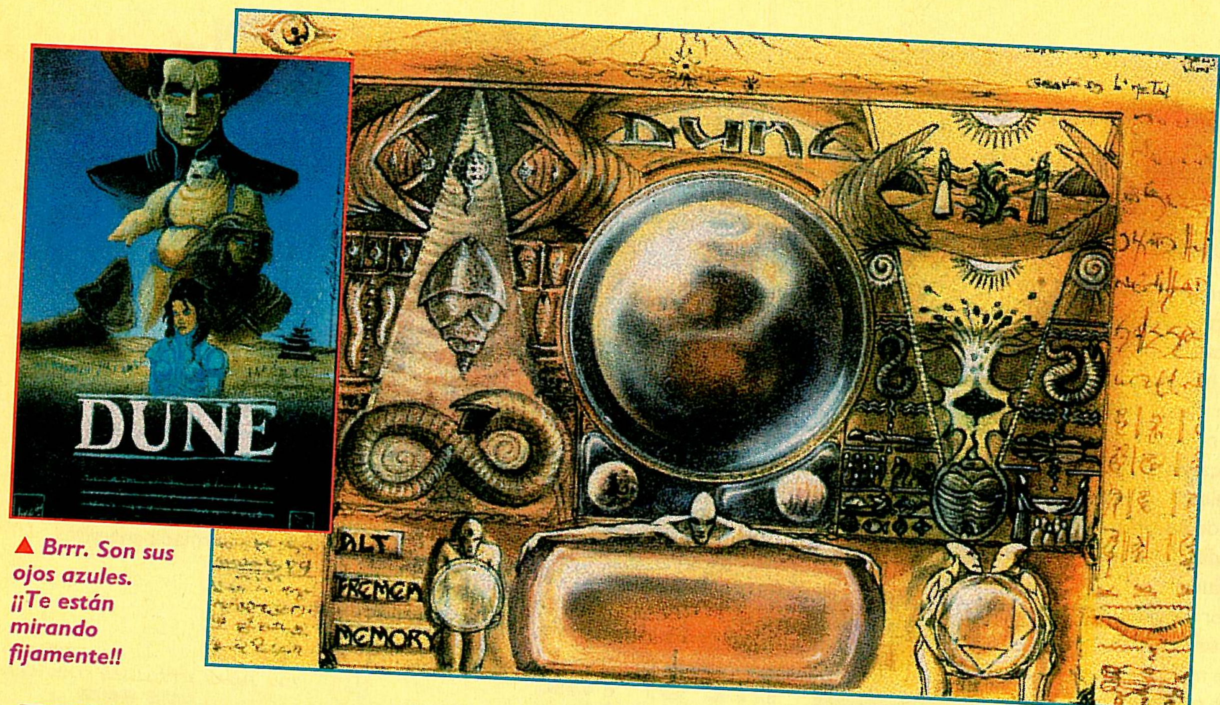






▲ ¡El gusano de las arenas vomita!





▲ Brrr. Son sus ojos azules. ¡¡Te están mirando fijamente!!

DUNE CD

PROYECTO	DUNE CD
FORMATO	MEGA CD
EDITOR	VIRGIN GAMES
INICIO	ABRIL 1993
DESDE	FEB 1994

Frank Herbert creó una pieza maestra de ficción con este libro de aventuras, Dune.

El libro gira en torno al potente narcótico, la mezcla de pimienta que sólo produce un planeta del universo, Arrakis, conocido también como Dune. La familia Atreides ha llegado a Dune para hacerse cargo de la producción de pimienta para el emperador, que viperinamente ha encargado a sus rivales la misma misión...

Esta adaptación para Mega CD de Dune se desarrolló en un rprincipio para las series IBM PC de ordenadores y ha superado sustancialmente al original con la utilización del alto poder de los CD. Examina estas páginas para comprobar el buen resultado obtenido...

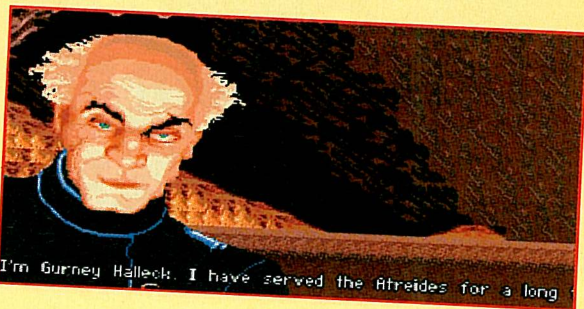
DUNE: LA PELICULA

David Lynch (el famoso creador de Twin Peaks y Terciopelo Azul) creó la versión celuloide de la novela de Frank Herbert. Aunque el escenario de fondo fue capturado con exactitud, en la película se suprimieron muchas partes del libro y tenía unos efectos especiales que dejaban mucho que desear... no hay más que decir, el libro es mil veces mejor.

DUNE: LOS LIBROS

Ha habido un total de seis novelas distintas de Dune. Dune (el primero) es excelente para los seguidores de la ciencia ficción al igual que sus secuelas, Dune Messiah y Children of Dune. Sin embargo, los restantes, God Emperor of Dune, Heretics of Dune y Dune Chapter House se quedaron atrás, por no decir que ¡son pésimos!

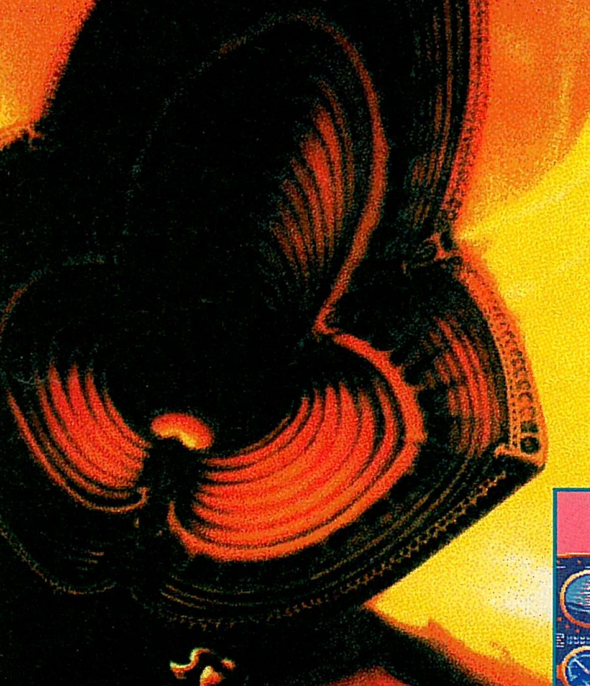




▶ Nena: Vamos gusano de las arenas, ¡márcate un chotis! Gusano: Lo siento, no tengo piernas, me temo que no podré.

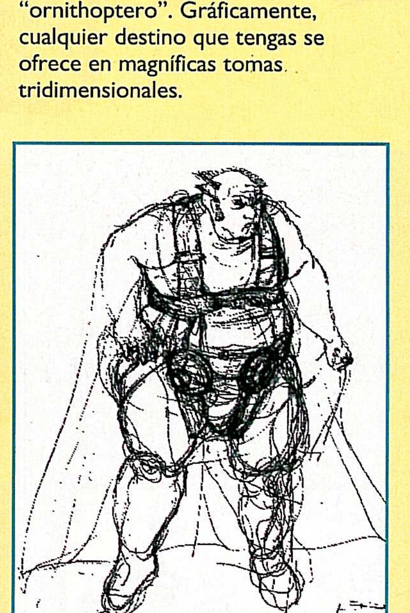






LA ACCION DEL CD

El impresionante Dune CD es una pieza llena del movimiento sacada de la película de David Lynch. El resultado también es demencial. Sin embargo, el juego desarrolla una sección de vídeo que te permite volar sobre las arenas de Dune en un "ornithoptero". Gráficamente, cualquier destino que tengas se ofrece en magníficas tomas tridimensionales.





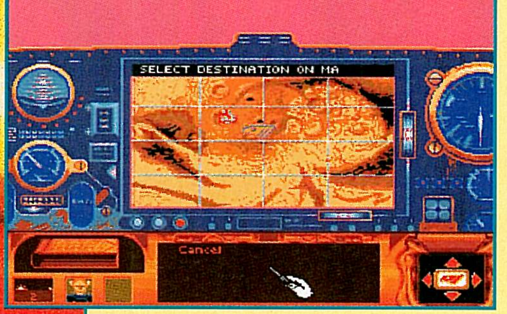
▼¡Arroo! ¡Guau guau! ¡Vaya dibujos!



LA ACCION DE UN JUEGO BASICO

El juego básico es extremadamente ambicioso. Combina aspectos de aventuras arcade del estilo de Secret of Monkey Island (disponible próximamente en CD) con una estrategia de juego bélico, una clase de versión simplificada del excelente Dune: Battle for Arrakis.



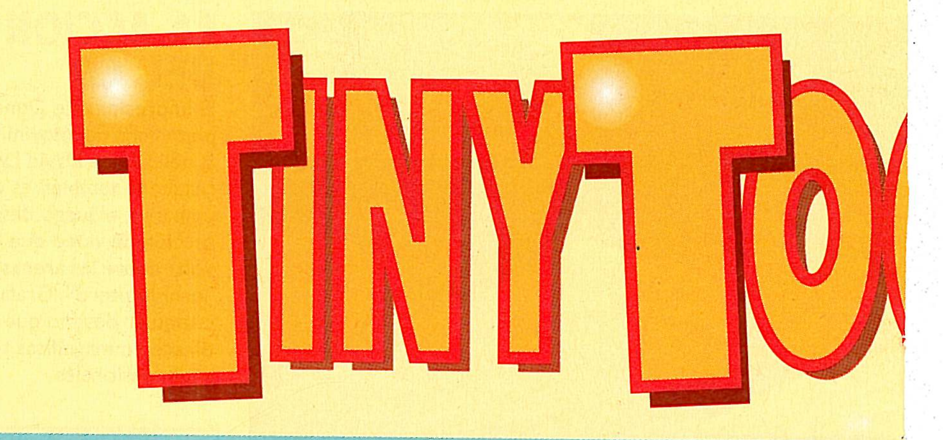


LOS PERSONAJES HABLAN

Dado que Dune tiene el CD como base, Virgin ha dado "voz" a los personajes. Cada frase del juego se almacena en formato audio en el CD. El resultado es algo tenebroso, ¡parece que la grabación se haya realizado en una sala con eco!



Una infinidad de jugadores de Tiny Toons nos ha enviado trucos para este estupendo juego, por tanto, para echar un cable a los más desafortunados, aquí tenéis unos consejillos.



MEGA TEC

¡DESTROZA A TUS ENEMIGOS!

¿Tienes problemas con los jefazos de final de nivel? ¡Pues, se acabó! Aquí os decimos cómo acabar con ellos.

HAMTON PIG Y EL DOCTOR GENE SPLICER

Deja que te absorban y déjate caer en la plataforma que se encuentra a tu lado. Dirígete hacia donde se encuentra el Doctor Gene y podrás golpearle tres veces antes de que te absorban algo más. Manténte dando saltitos hasta que te encuentres de vuelta en la plataforma y le golpees dos veces más.





ELMYRA

No corras demasiado rápido con el fin de evitar levantar humo en torno tuyo, y salta hacia atrás sobre ella, de forma que no se pueda acercar a ti. Adelántate un poco antes de internarte en los pequeños túneles, pero no vayas demasiado deprisa o acabarás tragándote un muro.



ROBO-MONTANA MAX

Cuando dispare, salta de forma que puedas esquivarlo. Permanece apartado del muro y en el momento en el que cargue, coge carrerilla y trepa el muro para luego saltar sobre su cabeza. Haz esto cinco veces y cuando le explote la cabeza y dispare el puño, no lo golpees. Salta sobre él y trepa el muro, para volver a saltar sobre la cabeza. Haz esto cinco veces y el juego estará terminado.





MONTANA MAX

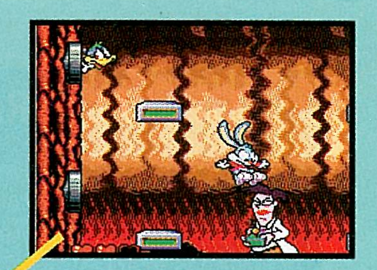
En el momento en el que Montar cuatro bloques de él por lo que p mayor facilidad y de paso intenta calamares.



ONADVENTURES

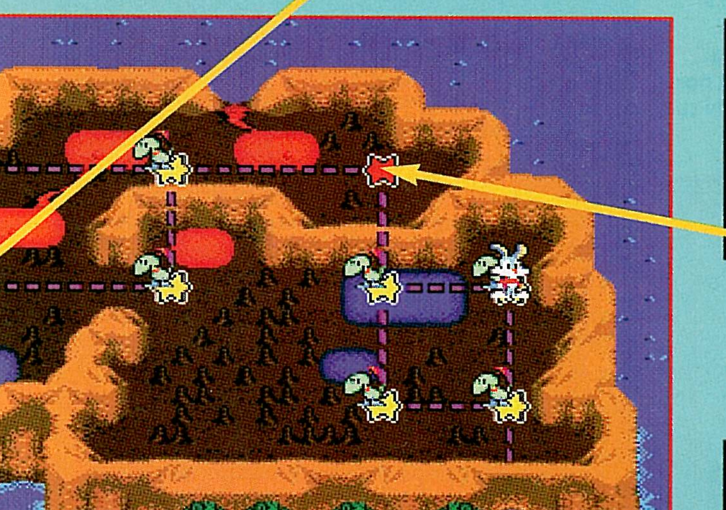


a aparece, aléjate
podrás apuntar con
aterrizar sobre los



PLUCKY DUCK COMO EL VENGADOR TOXICO Y EL DOCTOR GENE SPLICER

Este es bastante fácil. Estate atento a la tubería de la que sale Plucky Duck, para tú colocarte en la otra, salta sobre la cabeza de Splicer, para repetir el proceso. De hecho, puedes quedarte en mitad de la pantalla y seguir golpeando a Splicer desde allí..





PLUCKY DUCK Y EL DOCTOR GENE SPLICER

Puedes evitar el peligro de la púas que caen y los martillazos de Plucky permaneciendo en la esquina inferior de la pantalla. Todo lo que tienes que hacer es esperar a que Splicer caiga sobre ti, de forma que le puedas golpear.



CALAMITY COYOTE Y EL DOCTOR GENE SPLICER

Aquí tienes dos formas de llevar a cabo esto. **1.** Puedes permanecer en el bloque de la parte superior y saltar sobre Splicer en el momento en el que aparezca, observando las bombas. **2.** O permanece en el bloque central y en el momento en el que Calamity Coyote se acerque, salta al bloque que se encuentre más a la derecha. Manténte atento a las cajas destellantes, pues indican el punto en el que va a aparecer Splicer, pero en caso de que se encuentre demasiado lejos, no te molestes, porque lo más probable es que te golpeen y pierdas energía.





DIZZY DEVIL Y EL DOCTOR GENE SPLICER

No tienes más que permanecer en la esquina inferior derecha y esperar al doctor. Salta sobre su cabeza y el continuará caminando por la parte inferior de la pantalla. Espera a que se detenga centelleando y salta de nuevo sobre su cabeza. Si calculas bien el tiempo, no podrá dejar la parte inferior de la pantalla, con lo que resultará bastante sencillo eliminarlo..



TINY TOON ADVENTURES

MEGA TEC

ATRAVIESA EL LABERINTO

Emplea la última palabra clave con lo que debería ser de lo más sencillo dirigirte a la salida... exceptuando que para alcanzar el final es necesario atravesar un laberinto de pasadizos y puertas capaz de dejar meningítico a cualquier conejo. Por lo que aquí tienes la solución, de parte de Opoco de Madrid. Ve directamente a la segunda puerta desde el final. Atraviésala para luego cruzar la tercera puerta a la izquierda. Arrástrate a la derecha y pasa por la primera puerta. Luego sólo tienes que tomar la puerta de la derecha y ahí te encontrarás frente a frente con Montana Max.



CODIGOS DE REPETICION

Uno de nuestro genios en códigos de repetición, nos ofrece estos códigos con los que el juego te resultará más sencillo, más complejo o misterioso.

FFF78D000A- Hace que Buster sea invulnerable
FFF770000F- Hace que Buster avance hacia delante continuamente
FFF780000F- Hace que Buster mantenga las orejas gachas
FFF78D0000- Cada golpe elimina dos corazones en lugar de uno
FFA8A500XX- Sustituye XX con uno de los siguientes códigos para situar un objeto especial en la pantalla en el momento en el que activas la repetición.

D0- Conmuta
AE- Registra
0E- Gogo Dodo
E0- Arco iris de Wackyland
12- Latas
CC- Saltos turbo
E2- Puertas
16- Saltos
0A- Burbujas



LAS PALABRAS CLAVE

Hemos recibido montones de códigos de final de nivel, pero estos nos han llegado de manos de uno de nuestros expertos. ¡Dadle las gracias!

NIVEL	CLAVE
1	RBB TYLL DDBB TGDL DDNM
2	GNBB TXLL DLBB TYLD LLNP
2	YRBB TXBD DLBB TXKD LDVZ
4	YHBB TXBL LLBB TXKD DLVZ
5	QBBB TXBG DLBB TXBD DLRJ
6	GEBB TXBB DLBB TXBK LDRY
7	KBBB TXBW DDBB TXBB DDRG
8	MHBB TXBQ ZLBB TXBW KLMN
9	HZBB IXBQ ZGBB TXBQ ZDTZ
10	YZBB TXBQ ZGBB TXBQ ZDTZ
11	JZBB TXBQ ZKBB TXBQ ZGTT
12	PJBB TXBW ZKBB TXBQ ZGTT

La última clave te lleva todo lo lejos que puede llevarte una palabra clave, es decir tres niveles más lejos desde el último jefe.

¡ESO ES TODO AMIGOS!

Pues bien, con esto hemos llegado al final de otra fascinante sección, y no podéis negar que ha sido la repera. Estáte atento a la guía del próximo mes (lo que prueba que nuestra capacidad mental está a prueba de controles, lo que al parecer hay muchos que ponen en tela de juicio) que como favor atenderá con las lamentables súplicas que hemos estado recibiendo de nuestros lectores.

Recuerda que si tienes algún truco y deseas ver tu nombre impreso en la mejor revista del sector, tienes que enviarlo a: MEGA SEGA, AVDA. DE BETANZOS 60 SEMISOTANO A, MADRID 28034. ¡Hasta la próxima!


SEGA
MEGA DRIVE
TINY TOON Adventures
Buster's Hidden Treasure™
MEGA SEGA 92%
HOBBY CONSOLAS 92%
SUPER JUEGOS 91%
TODO SEGA 86%
"Una obra maestra"
"Después de varias experiencias, Konami ha conseguido realizar uno de los mejores juegos que existen para Mega Drive."
Hobby Consolas
MEGA FORCE 90%
TODO SEGA 90%
"La animación es impecable..." "Tanto en el aspecto gráfico como el aspecto sonoro, el cartucho demuestra hasta dónde puede llegar un juego..." "Todas las músicas son buenas, y las digitalizaciones de voces merecen una mención de honor." MEGA FORCE
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES®
THE HYPERSTONE HEIST™
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
KONAMI®
Distribuido por Sega España, Fortuny 39, 28010 Madrid.
Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co. Ltd Tiny Toon Adventures, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1992. Teenage Mutant Hero Turtles ® and the distinctive likeness thereof are registered trademarks and copyright 1991 by Mirage Studios. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. © 1993 Konami all rights reserved.



JUNGLE ST

Este mes hemos recibido varias toneladas de cartas con trucos para el más reciente y superdevastador lanzamiento de EA. Por tanto, aquí tenemos una interesante colección de palabras clave, códigos para repetir jugadas y el truco de las pirámides. Muchas gracias a Vicenta Moreno, Agustín Robles, Alfredo de la Iglesia, Luis Márquez, Eugenio Mata, Cristina González, Eduardo Muñoz, Felipe Guerra, Pepe y por supuesto a Electronic Arts.

PALABRAS CLAVE

Opta a los niveles más difíciles de alcanzar, sin problemas, utilizando estas útiles secuencias alfanuméricas.

CAMPAÑA	PALABRA	CLAVE
2	CAZA SUBMARINA	RNGR7N4MYRH
3	CAMPO DE ENTRENAMIENTO	9V6FR9WBMCZ
4	ATAQUE NOCTURNO	XTMKR74MZYV
5	POPULOSO CITY	VNP37PZF9T9
6	FORTALEZA EN LA NIEVE	W6HJY746JK7
7	ATAQUE EN EL RIO	THZRSD3BRW3
8	MONTAÑAS	4GRTHCFDYRH
9	WASHINGTON	N46MDRWT7ST

EL CODIGO DE VICENTA BNSH3N6MHJK

Este último, proveniente de nuestra querida Vicenta, te sitúa en el primer nivel con cuatro vidas y la posbilidad de elegir a cualquiera de los cuatro copilotos. Nuestra querida amiga descubrió que tomando cualquiera de las palabras clave y cambiando la primera letra puedes conmutar los niveles. "R" te sitúa en el nivel dos, "X" en el nivel cuatro, "V" en el nivel cinco, "T" en el nivel siete y "7" en el nivel ocho. De forma que puedes coger tu palabra clave favorita que te proporcionará montones de vidas y puntos y transformarla para que te sitúe en el nivel que más te apetezca.

CODIGOS PARA REPETIR LA JUGADA

Cristina González y Eduardo Muñoz nos han mandado unos cuantos códigos para repetir jugadas.

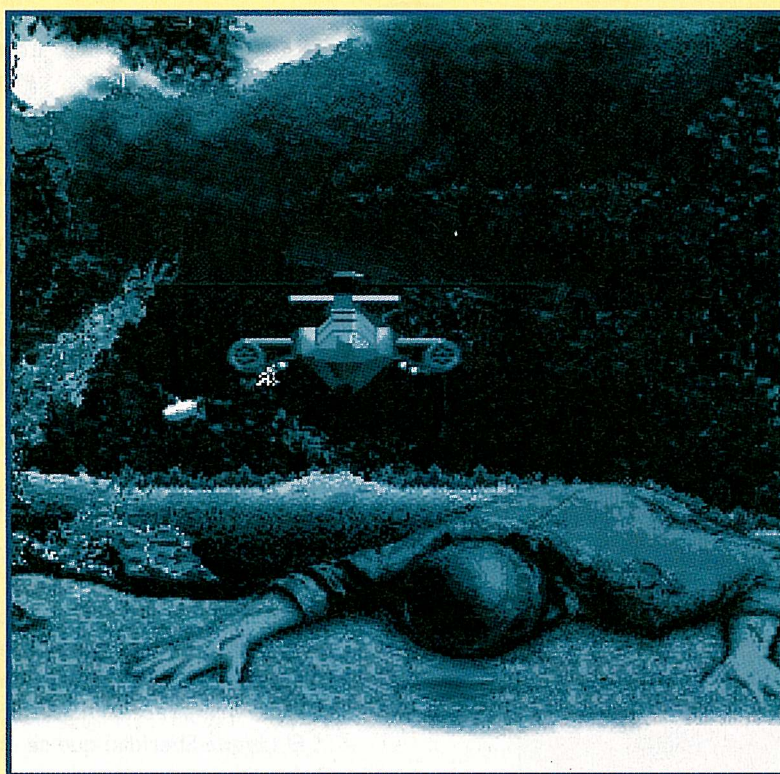
VIDAS INFINITAS	FF10CF0003
COMBUSTIBLE INFINITO	FF10C70060
FUEGO INFERNAL INFINITO	FFBA4D0009
HYDRAS INFINITAS	FFBA0D003C
ARMAMENTO INFINITO	FFF8950000
SELECCION DE NIVEL (SUSTITUYE LA X POR EL NIVEL CORRESPONDIENTE)	FF10B3000X

GUIA PARA JUNGLE STRIKE NIVEL A NIVEL

'RIKE

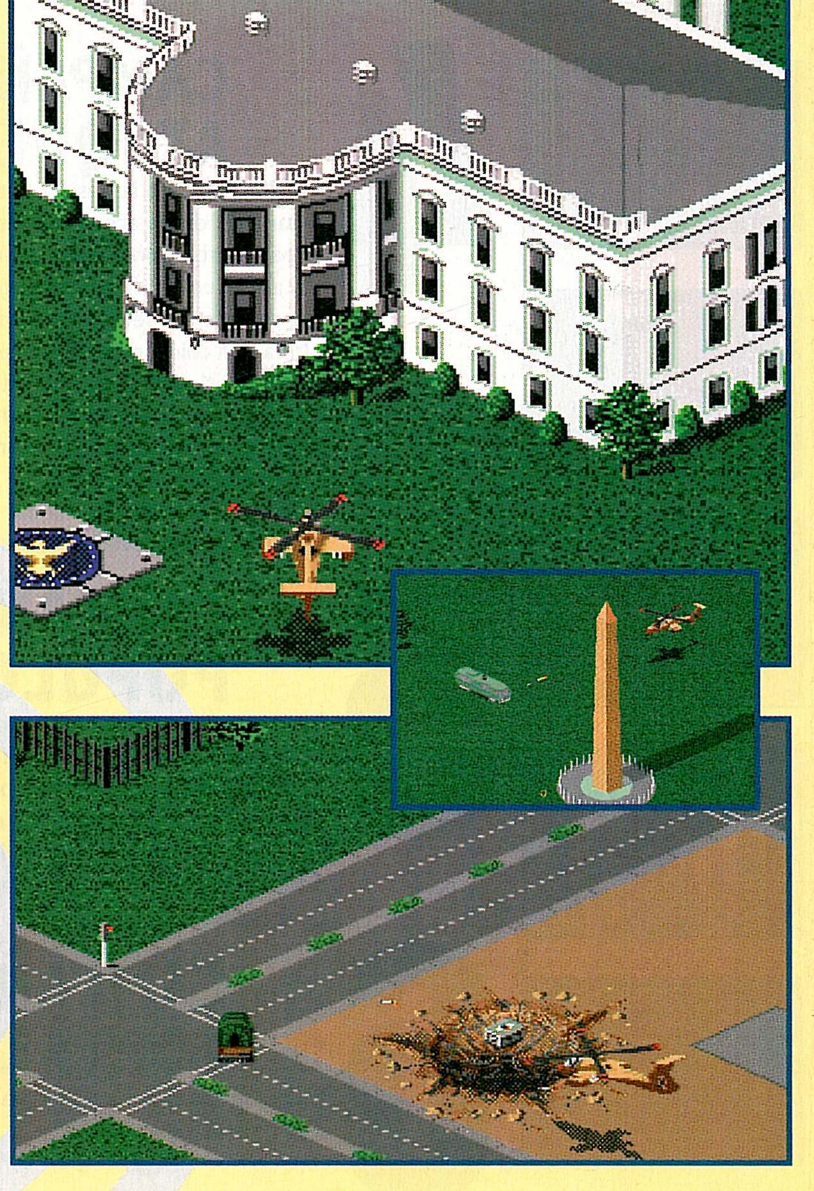






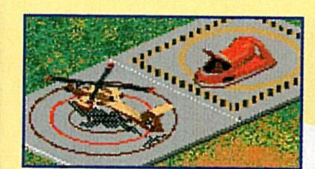
1 CAMPAÑA UNO: WASHINGTON DC

* Revienta estaciones petrolíferas para obtener reservas extra.
* Captura al tirador que sale corriendo del edificio de la CIA para obtener el mapa de la fortaleza del capo del narcotráfico que está en la selva.
* Los coches bomba son más rápidos que los civiles y son capaces de disparar hacia atrás. Perderás puntos si te cargas los coches civiles.
* Destroza los camiones de artillería para desvelar cuál es su carga. Deja las municiones en la calle hasta que las necesites en la campaña.
* Para encontrar al agente Akhbar has de enfrentarte a la policia. Destroza la casa y Akhbar aparecerá con un modelito de color amarillo.
* Obtendrás una bonificación si capturas a los cuatro comandantes enemigos.











2 CAMPAÑA DOS: CAZA SUBMARINA

* Una buena estrategia para destruir los submarinos nucleares consiste en situar el aerodeslizador delante de estos y dirigirse hacia atras a la vez que se van soltando minas.
* Las minas del aerodeslizador resultan ser además una forma muy efectiva de destruir las lanchas motoras que están en marcha. Sólo tienes que cruzarte en su camino y soltar una mina.
* De hecho las minas se pueden utilizar incluso con los camiones. ¡Son la bomba! No, son minas.
* Estáte atento a los destructores que cargan con vidas extra.





3 CAMPAÑA TRES: LOS CAMPOS DE ENTRENAMIENTO

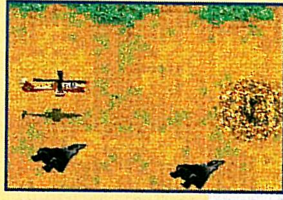
* Al sur de la sede principal hay un grupito de cabañas. Destrózalas y te encontrarás con un regalito.
* Hay montones de edificios por todo el sur del campo de juego. Varios de ellos albergan prisioneros en su interior que se pueden cambiar por armamento.
* En el almacén de tanques Sheridan, primero, has de reventar todos los tanques de calidad que puedas, luego elimina los que están parados (esto era evidente).
* El tanque Sheridan que se encuentra en la esquina izquierda de la valla que rodea los barracones contiene un cajón de vidas extra.
* Considerando la posición del rádar lo mejor es eliminar el segundo campamento de sur a norte.

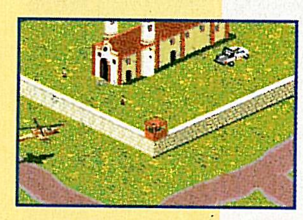




4 CAMPAÑA CUATRO: ATAQUE NOCTURNO

* Acaba primero la misión siete. Utiliza el mapa y selecciona al comandante enemigo encargado de las armas que se encuentra en los barracones de la esquina suroeste del mapa. El sabe donde se encuentran las armas y el combustible.
* Si andas corto de armamento, rescata a algunos de los hombres de las jaulas de bambú que están en el sector norte del mapa, junto a donde se encuentra el heliopuerto.
* Mira con cuidado las zonas despejadas y podrás ver que se dividen en segmentos. En el extremo oriental te encontrarás con el piloto desaparecido. Dirígete al punto que se encuentra más al sur para luego marchar hacia la zona que sobresale para ganarte una vida extra.
* Aparta los helicópteros enemigos de sus posiciones, haz que te pierdan, y luego regresa a destrozar el heliopuerto.
* Como te habrás podido dar cuenta, al destrozar algo, incluso con una metralleta, se crea la suficiente luz como para ver, así que aprovecha esta circunstancia.





5 CAMPAÑA CINCO: POPULOSO CITY

* Antes de nada vuela sobre los campamentos y encárgate de las torres.
* Dispara a todos los edificios civiles, conseguirás víveres a montones.
* Cuando estés sobre la moto, dirígela hacia los vehículos armados y deja una mina en su camino. De esta forma te los cargarás de una sola vez.
* Cuando estés conduciendo la moto, vete al arsenal y revienta el MLRS. No podrán disparar lo suficientemente bajo como para dar a la moto, pero resultan mortales para el Comanche.



6 CAMPAÑA SEIS: FORTALEZA EN LA NIEVE

* Sitúa el Comanche de forma que los tanques M1 te ayuden a reventar los edificios enemigos al descubierto.





* La torre central de inspección de la zona de almacenamiento de misiles Patriot contiene un cajón de municiones.
* Muy cerca de los cables de alimentación, fuera de la valla hay una casa que está semienterrada en la nieve. Reviéntala, y coge una vida extra.
* El rádar extra está al norte de la parrilla enemiga. La forma más sencilla de encontrarlo es buscando el cañón Gatling que se encuentra al este del mapa.
* Cuando te enfrentes a los tanques, acércate a ellos por el lado por el que no ven y destrózalos cuando pases por encima de ellos. No pierdas el tiempo si te localizan.
* En la misión tres quédate en los límites del recinto y aléjate de los tanques.
* En la misión seis sólo tienes que disparar a tus blancos tan rápidamente como te sea posible y sal huyendo. No intentes atacar a los tanques. Unos de los edificios de la izquierda tiene una vida extra en su interior.
* Cuando busques los refugios subterráneos vete al mapa y selecciona los helicópteros que andan por la zona.





CAMPAÑA SIETE: ATAQUE EN EL RIO

* Cuando comiences esta campaña, dirígete al noroeste desde la base hasta que encuentres cuatro pequeñas pirámides.
* Una vez que te hayas cargado los Patriots, tu siguiente objetivo ha de ser el depósito de combustible. La forma más sencilla de acabar con esta parte de la campaña es destrozando con el caza silencioso todos los tanques Sheridan que guardan el complejo, luego vuelve la Comancue para destrozar las estructuras que queden. De todas formas antes de meterte en el Comanche, dirígete a los emplazamientos de los misiles nucleares que son la estructura piramidal más pequeña al este del mapa y destruye sus defensas con el bombardero silencioso. Con este bombardero evitarás que los rádares te intercepten, lo que no ocurriría con el Comanche.
* La mejor forma de destrozar las casas verdes es alinear el caza sobre una fila de edificios y darles una ración de bombas de hierro.









CAMPAÑA OCHO: MONTAÑAS

* Las torres del control que se encuentran al sur informan a las torres del norte con una zona de alerta, de forma que lo mejor es atacar primero a la torre que se encuntra más al sur.
* Ni se te ocurra tocar la cosa de piedra que se encuentra entre las torres de control o te encontrarás rodeado de tanques M1.
* Hay un cajón con una vida extra en la esquina sudeste del mapa. justo al este del refugio de cemento.
* Para destruir el generador dirígete hacia él desde atrás y dispara con todo lo que esté en tu mano. Es demasiado peligroso dirigirse a todas las defensas. Sólo apunta, dispara y corre.
* Cuando hayas arrasado la residencia del capo del narcotráfico, éste se escapará en una lancha que está al este del pueblo. Cárgatela y cógele.
* Para destruir el refugio es preciso que hagas un agujero en uno de sus lados (lo cual requiere un montón de munición). Luego vete al este y deja a tu copiloto en el camión que allí se encuentra. Cuando se meta por el agujero que has hecho, ¡recógele y haz que explote el camión!
* Al este de la base hay un par de pequeñas pirámides que contienen algo que hará aumentar tu velocidad.







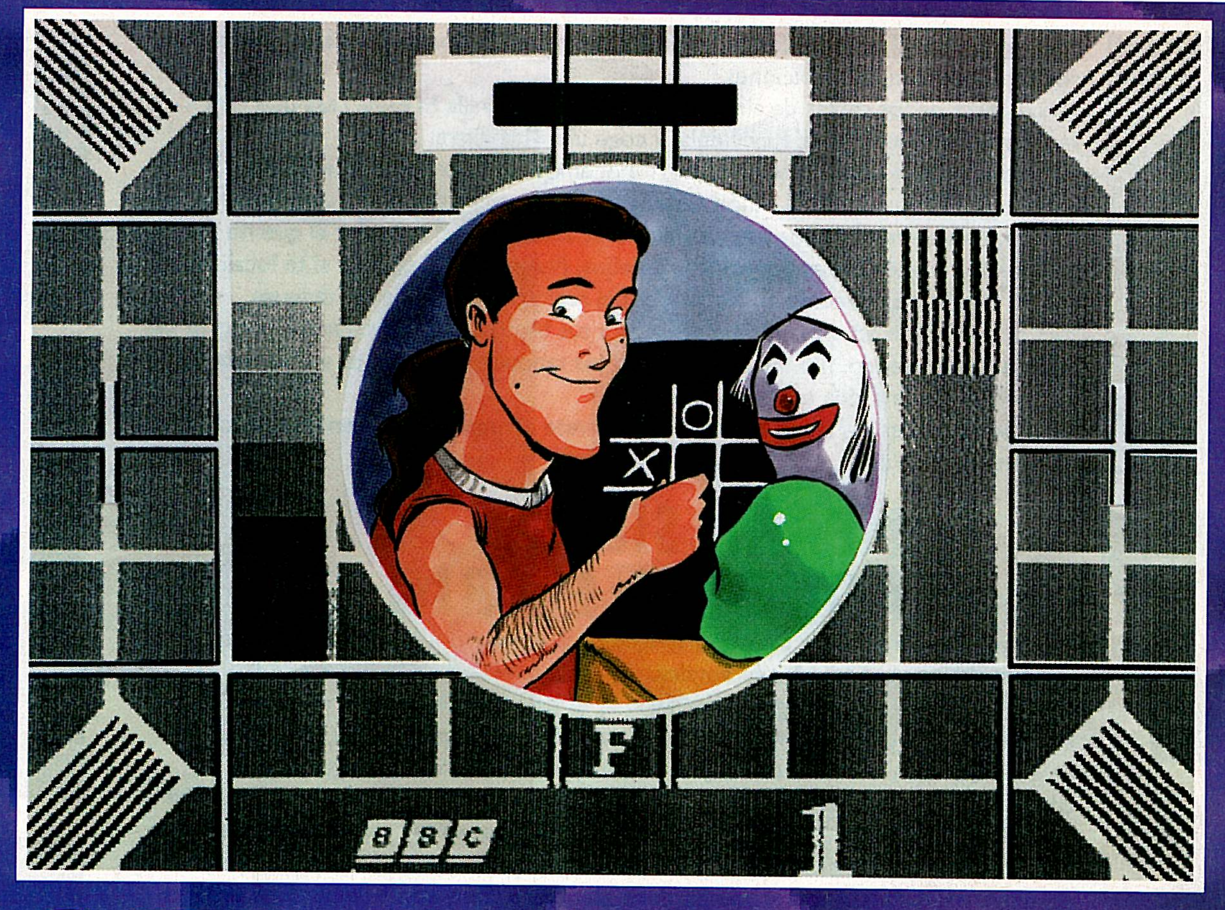


CAMPAÑA NUEVE: VUELTA A CASA

* Deja que el coche blindado del enemigo ataque al edificio IRS . Se trata de la sede del servicio de beneficios internos de los Estados Unidos, algo así como nuestro Ministerio de Hacienda, por lo que no resulta sorprendente que los programadores te recompensen por destruirlo.







¡AL ATAQUE!

¡Caray! Me voy a Villanueva del Pedregal durante una semana y al regresar me encuentro con una montaña de sobres y cartas del tamaño de una plasta de triceratops. Pues bien, allá voy... uy, hola Vicenta (me encuentro a Vicenta López, la señora de la limpieza, entre la suciedad), ¿dónde te has metido todo este mes? ¿tal vez intentando buscar un cine en el que pusiesen Parque Jurásico? ¿Te lo has pasado bien? ¡Te comprendo! ¿Qué más tenemos por aquí? Oh sí, aquí tenemos los últimos códigos para Flashback. También tenemos unas cuantas gracias de parte de unos que se creen muy ingeniosos. ¿Podré seguir encubriendo lo que soy capaz de hacer con Sonic II? La verdad es que no creo...

Pablo, vaya tío, es el mejor con Sonic II. Esperad, tengo que decir algo más, todos se están tronchando de risa, revolcándose por el suelo.

Eso es suficiente por este mes. Los trucos es lo que nos interesa, así que enviadnos todas las que conozcáis a: TRUCOS JURASICOS, MEGA SEGA, AVDA. DE BETANZOS 60, SEMISOTANO A, MADRID

ESWAT

Sí, otro ancianito, pero es tan bueno que se merece que le echen un vistazo. Especialmente desde el momento en el que Pepe Tarazona se ofrece para proclamar al mundo este truco. Hay un nivel de selección que al que sólo se accede completando el juego una vez; después pulsa

A, B, C, DERECHA, D y START.

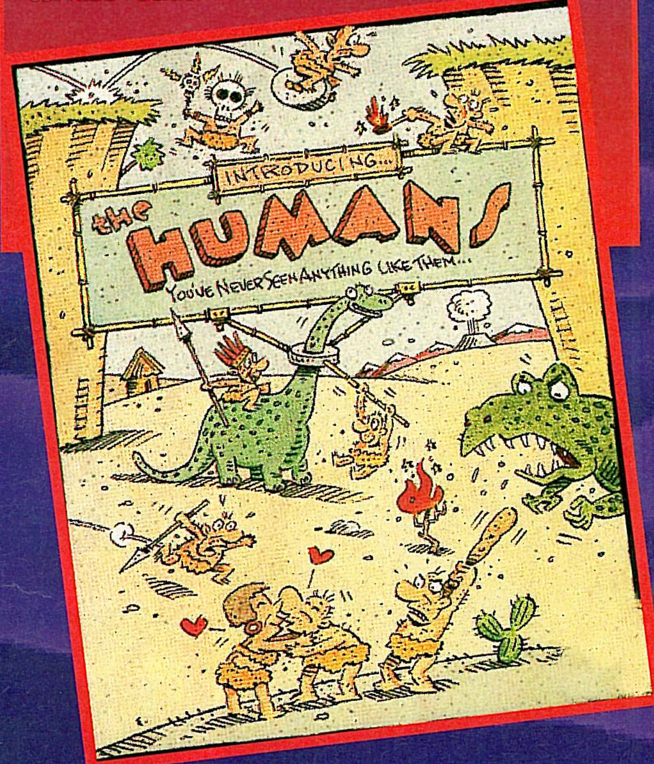
TRUCO JURASICO

Revenge of Shinobi es un viejo título para la Mega Drive, pero permanece como uno de los mejores. Puede que sea ésta la razón por la que Andrés Flores no ha podido contenerse por más tiempo y nos ha enviado este prehistórico truco: poniendo a cero el contador de Shuriken y pulsando luego el botón START hasta que aparezca la pantalla de opciones, el contador será infinito. Gracias Andrés, pero los trucos para la peonza te los puedes guardar.



HUMANS

¡Está fuera de mi alcance el comprender cómo Vicenta se hace con estos trucos! Este para Humans permite al jugador acumular miembros de la tribu sin límite. Vicenta dice que en cualquiera de los niveles en el que haya un miembro de más de la tribu que rescatar hay que hacer lo siguiente: rescátale y detén el juego para comenzar de nuevo el mismo nivel. Mediante este procedimiento puedes conseguir todos los hombres que consideres necesarios. Por cierto, Vicenta, la pantalla de mi ordenador está bastante polvorienta, y en mi mesa se amontonan desconsideradamente las latas de cerveza vacías.





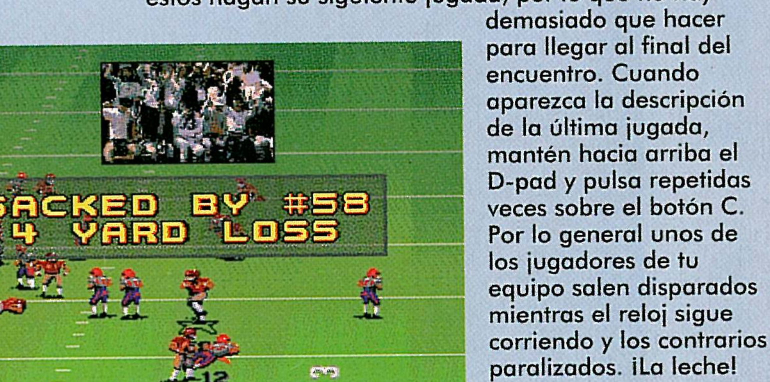
EUROPEAN CLUB SOCCER

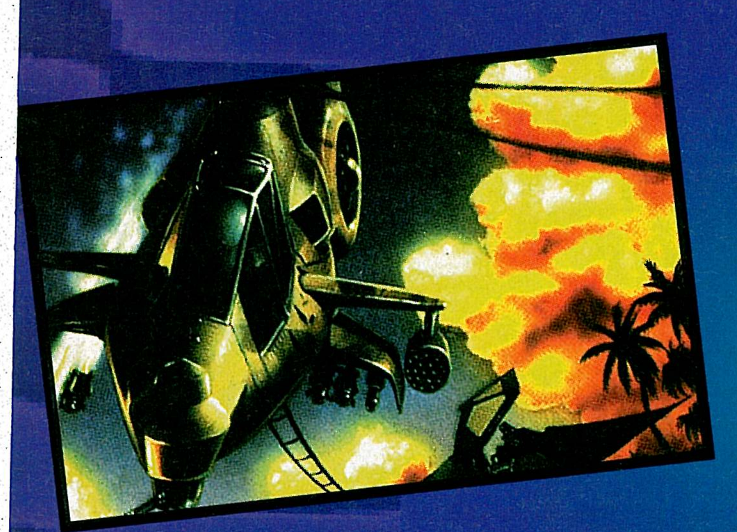
Sí, Mario Robles, también nosotros creemos que European Club Soccer es una tontería. Por eso estamos muy contentos de que te des cuenta de que tu clave THREE SHREDDED WHEAT da la posibilidad de chutar el balón hasta tres veces más fuerte de lo normal a los jugadores de cualquier equipo. La otra clave, QUITTER, te permite salir de un partido y ganar, incluso si tu equipo está perdiendo en ese momento. Por ejemplo, tu equipo pierde por dos a cero, acabas ganando por dos a tres. Mario ha descubierto además una forma para realizar un disparo con efecto, tan fenomenal que parece que va a reventar la pantalla. Dice que sólo hay que pulsar la C durante un rato y luego dejar que se chute. ¡¿Es esto cierto?! No lo sabemos, pues nos da miedo comprobarlo.

JOHN MADDEN'S '93

Hmmm, trucos fotocopiados, eh Chirli. No serías capaz de enviar este truco a otra parte, ¿verdad? Bueno, es estupendo y la verdad es que es realmente terrible para los miembros del equipo contrario. Impide que éstos hagan su siguiente jugada, por lo que no hay demasiado que hacer para llegar al final del encuentro. Cuando aparezca la descripción de la última jugada, mantén hacia arriba el D-pad y pulsa repetidas veces sobre el botón C. Por lo general unos de los jugadores de tu equipo salen disparados mientras el reloj sigue corriendo y los contrarios paralizados. ¡La leche!





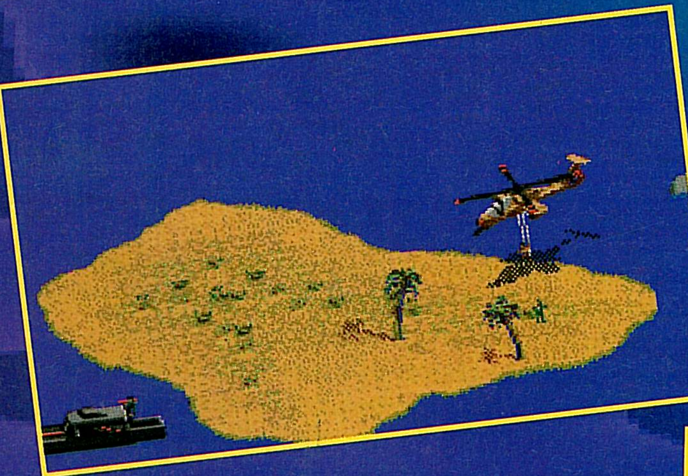


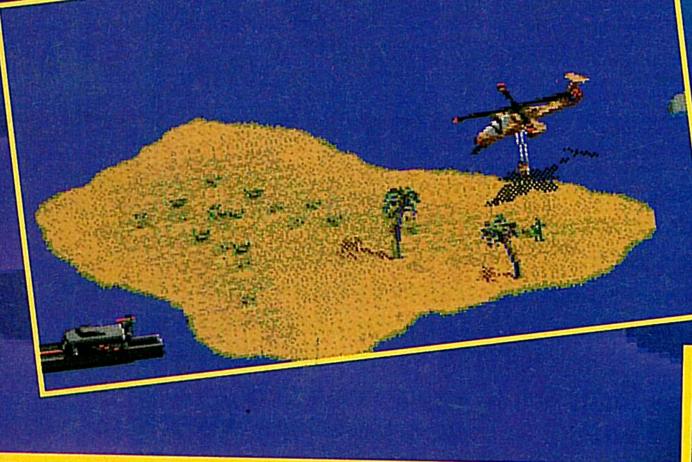
JUNGLE STRIKE

¡De acuerdo? Siguiendo con la tradición impuesta desde el mes pasado con el desfile de triunfadores de Flashback, Jungle Strike se ve honrado con la misma entusiasta respuesta de casi todo el mundo que lee la revista y dispone de una copia de este juego. Aquí tenemos una completa lista de decentes códigos de niveles de juego, en la que han contribuido todos los mencionados:

Nivel 2: RLSFR9VTGFB
Nivel 3: 9V6JDYBXN67
Nivel 4: XTMY9XTLHZD
Nivel 5: VNG394MPYRP
Nivel 6: WSJB4GJDX79
Nivel 7: THGDTMGCZYT
Nivel 8: 7GRSZBXVWLN
Nivel 9: N4SFY756MCJ

Los protagonistas: Cuqui Fierro, Simón Bueno, Andrés Blanco, Gregorio Gallo, Juan Guerrero, Pepe Martín, Susi y Andrés Lara, Marcos Deco, Teresa Guena, Ricardo Benítea (que envió sus trucos en una bolsa de papel usada), y Felipe Arguiñano





FATAL FURY



Para ser sincero Fatal Fury es lo único que se puede comparar a Street Fighter II en la Mega Drive (siempre y cuando se comercialice). Marcos Vega lo sabe. Además sabe un truco que hace que el tiempo de todos los torneos sea infinito, allá va: en la pantalla de opciones selecciona el límite de tiempo en 10 segundos. Pulsando A e IZQUIERDA simultáneamente, el límite de 10 segundos pasa a ser un símbolo de infinito. Marcos, además de Esteban Martos y Esteban Porris (¿de qué vas Barrabás?) ha recolectado una lista de todos los movimientos secretos disponibles para cada personaje, es decir los que no se muestran en el manual de instrucciones.

Geese Howard
Patada de dragón: Cuando un contrario salta hacia él pulsa la C u aléjate.

Richard Meyer:
Salto hacia atrás: Pulsa dos veces hacia atrás.
Patada sobre una mano: Abajo, abajo/atrás, atrás y B.

Tung Fu Rue:
Puñetazo huracanado: Abajo, abajo/atrás, atrás, adelante y A.
Patada huracanada: Abajo, abajo/atrás, atrás y B.

Raiden:
Puño de cobra: Cuando permanezcas junto al contrario pulsa abajo, abajo/atrás, atrás y C.

Michael Max:
Supersalto: Pulsa hacia delante o hacia atrás dos veces dependiendo de la dirección a la que pretenda dirigirse el personaje.

Terry Bogard:
Arrase: Abajo, arriba y A.
Superdisparo rey: Abajo, abajo/atrás, atrás,atrás/arriba y B.

DEADLY MOVES

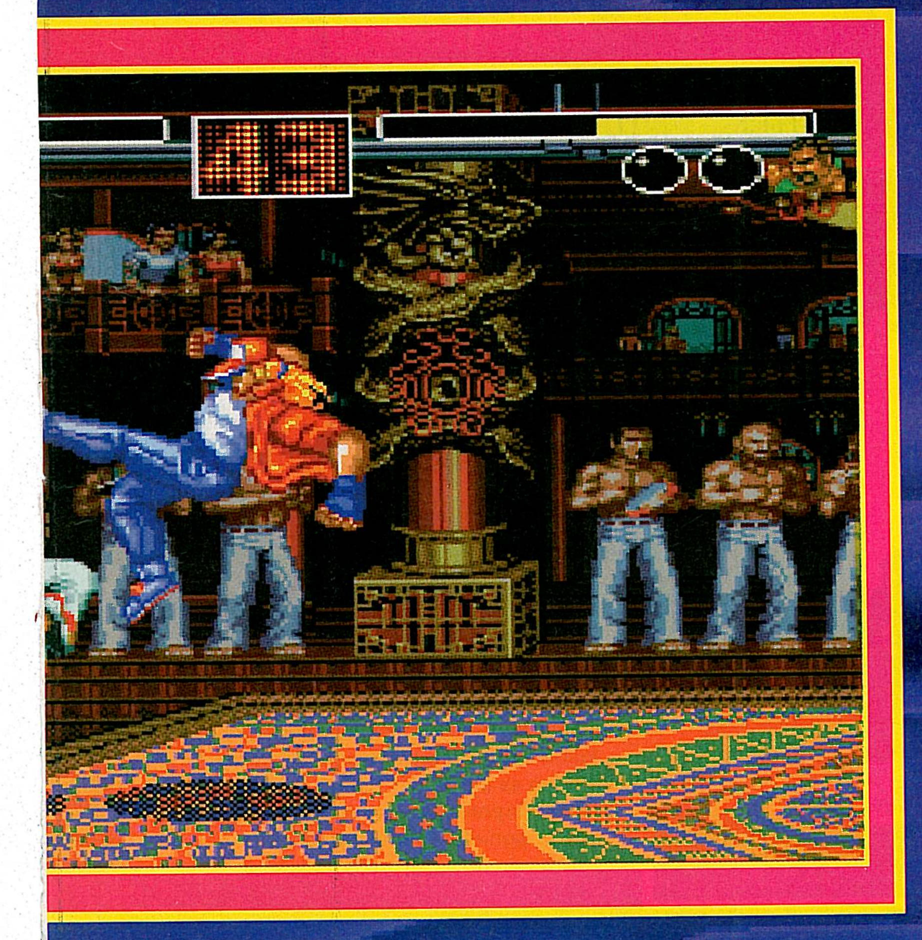
Pues bien, la mismísima Vicenta nos ofrece una palabra clave que envía a tu personaje contra Ranker, con sus atributos de potencia a tope. Sí, Vicenta ha tenido que soportar horas de tortura para decidirse a entregarnos este código y por tanto, si algo de compasión te merece esta dama, compra o roba este pobre juego para poder probar esto: MPV XRP0 HM7.



PISTAS

JENNIFER CAPRIATI TENNIS

¡Otro más! Esta vez del anticuario Pepe Tarazona (echa un ojo al truco de Eswat si precisas de una explicación). Para que el juego sea más complicado introduce las letras **GRA ND.SLA M..** como las cuatro primeras secciones. Además para los atributos al mejor jugador del torneo mete **I. .CA PRI ATI.** ¿Lo has pillado? Sorprendentemente, Pepe nos manda además un truco para Wani Wani World, incluso a pesar de

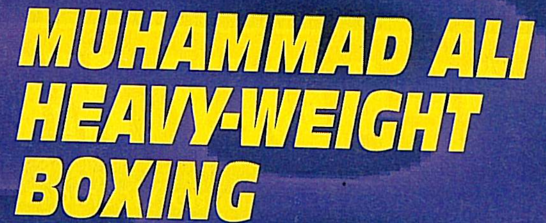


MAS JENNIFER CAPRIATI TENNIS

Siempre hay un juego que parece fuera de lugar en la sección de trucos. ¿Qué me decís de un truco para Jennifer Capriati Tennis? ¿Qué será? Pues bien, ¿qué tal una pantalla de configuración oculta? Todo lo que se precisa es meter las palabras CON y FIG en la pantalla de contraseñas y aparecerán dichas opciones. Quevedo lo escribió y nos lo mandó. ¡Lo juro!

LEMMINGS

¡Vaya nombre guapo que te has marcado eh, Luis Alberto de la Manzaneda Vega! Afortunadamente, has logrado que aparezca en estas páginas porque este truquito para los Lemmings se sale de lo habitual. Cuando todos decidan tirarse en el nivel 1 y el 13, acelera a 34. Luego transforma el segundo y tercer lemming en cavadores, e ignora al cuarto. Este se tira por el agujero que cava el tercer lemming. En este punto es posible transformar a cada uno de ellos en un cavador. ¡Lemmingtástico, colega!



MUHAMMAD ALI HEAVY-WEIGHT BOXING

Andrés Peña, probablemente inspirado por el regreso del Potro de Vallecas, alias Poli, se las ha ingeniado para mandarnos este truco que enfrenta a tu boxeador con cualquier otro del campeonato de pesos pesados. Tras el primer encuentro puedes utilizar el truco. Tomando los tres primeros personajes del código, sigue con cualquiera de los siguientes que consideres que tu boxeador está en condiciones de batir:

Boxeador de octavo rango: KEH7Z
Boxeador de séptimo rango: EBX7Z
Boxeador de sexto rango: 5C77Z
Boxeador de quinto rango: B4NTZ
Boxeador de cuarto rango: 2N4TZ
Boxeador de tercer rango: W7C7Z
Boxeador de segundo rango: WXBTZ
Boxeador de primer rango: 4XE7Z



TRUCOS SALVAJES

El Capitán Anónimo de nuevo (todo un monstruo este chaval) tiene una inmensa colección de juegos. De todas formas, aparte de las muchas cartas que nos suele enviar y de las que a veces utilizamos algo, esta vez nos ha enviados dos folios de códigos y trucos inútiles. Aquí hay uno de ellos, es para John Madden's Football: Final: 0475121. Vale.

MUHAMMAD ALI HEAVY-WEIGHT BOXING (DE NUEVO)

Jaime Telas nos dice que el código H070007A, al entrar en el modo de torno permite al jugador controlar a Ali en un rango de uno sin triunfos ni derrotas. El contrario al que se enfrenta se llama Al Muhammed y se dedica a dar puñetazos a los pixels que rodean a Ali. Cuando esto sucede el ganador pierde la cabeza, literalmente, y aparece con el torso del árbitro.

MEGA-LO-MANIA

¡Aquí tenemos uno de los buenos! Tanto si te lo crees como si no hay una versión oculta de "Sinistar" en Megalomania que Jaime Telas ha encontrado. Todo lo que se precisa es introducir JOOLS como palabra clave y ¡aparecerá una estupenda versión de ese genial matamarcianos!



X-MEN

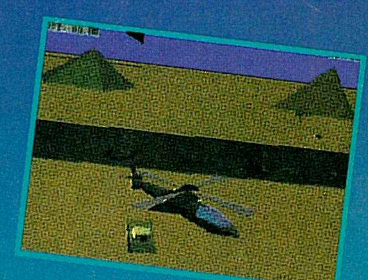
Quienquiera que haya enviado esto se olvidó de incluir su nombre, porque ni tan siquiera lo firma el Capitán Anónimo. Sólo esperamos que su nombre no sea Roger. El truco permite que el jugador seleccione cualquier nivel y precisa de dos controladores. Después de encender la Mega Drive y mantener pulsados los botones A y C, pulsa START en la pantalla del título y desenchufa el controlador. Ahora enchufa éste en el puerto uno y pulsa START. Enchufando un controlador en el puerto uno y pulsando START seleccionarás cualquier nivel de los paneles de acceso en la parte derecha de la pantalla.

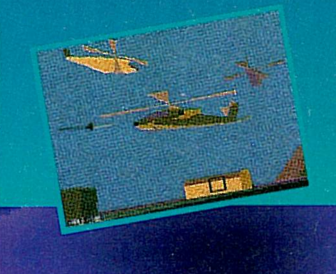


LHX ATTACK CHOPPER

Por lo general cuando la gente nos escribe y nos manda trucos, suele mandárnoslas a nosotros. Incluso si es sólo para decirme que soy una castaña con Sonic II. Pero no ocurre lo mismo con este hombre, Juan Maderas. Este ser es de lo más directo y se limita a enviar las pistas tal cual, a palo seco, indicando que estos son los códigos para el nivel NORMAL del juego LHX Attack Chopper de la Mega Drive. Aquí los tienes.

Nivel Uno: SDAAAIHA
Nivel Dos: DAAAQEA
Nivel Tres: DAAAYFA
Nivel Cuatro: DAAAWC
Nivel Cinco: DACAIWC
Nivel Seis: DACAQVC
Nivel Siete: DACAYUC
Nivel Ocho: DACABHE
Nivel Nueve: DACAJGE
Nivel Diez: DACARFE







LUCY ESTA LOCA

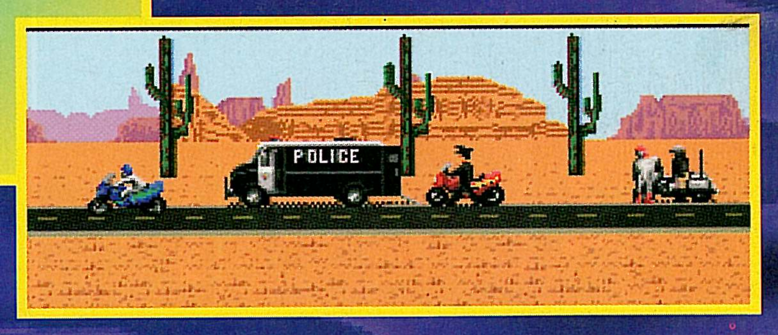
El truco de Pablo Nelson para Megalomania no es demasiado interesante, a pesar de que la posdata a la carta sí lo es: "Creo que Luz está loca y la secuencia final del juego no es nada comparada con el resto". No lo pillo Pablo, ¿cuál es la conexión?

ROAD RASH II

Puede que os parezca increíble pero es que Vicenta tiene otro truco, esta vez para Road Rash II, y vais a ver lo que es bueno. En la pantalla de palabras clave, teclea 1234 5678 como palabra clave.
Moto: Suma o resta múltiplos de 2 y lo contrario con el 6. Lo principal es averiguar qué moto elegir.
Nivel: Suma o resta a 5 y lo mismo a 8. Por ejemplo sumar tres a estos números desde el nivel uno hace que el juego pase al nivel cuatro. De todas formas esto no siempre funciona.
Dinero: Suma o resta múltiplos de dos a 1, 2, 3, o 4. Puedes obtener diferentes cantidades de dinero mediante este método.
Pistas cualificadas: Suma o resta a 7 haciendo lo contrario con el 8. Esto no siempre funciona.
Vicenta, eres maravillosa. Todo está hecho un asco, pero gracias.



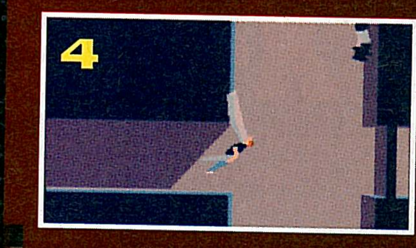








CAPITULO VI


4

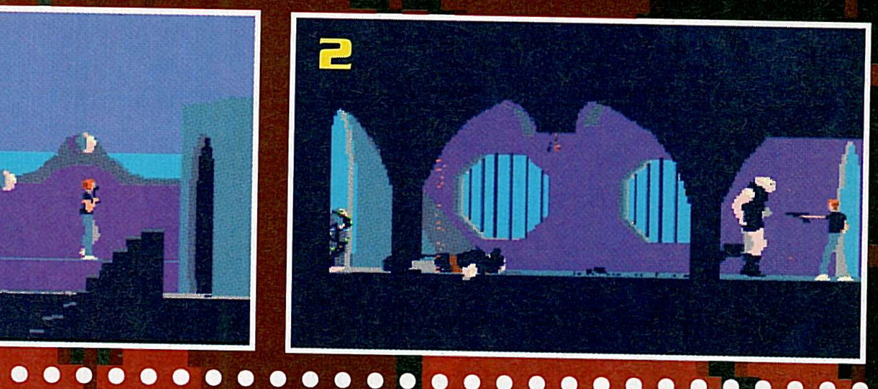
PISTAS MAS ALLA DEL TIEMPO

GUIA PARA ANOTHER WORLD PARTE II

Lester, el atracador de puertas traseras

1. Ve a la izquierda y pulsa ARRIBA para dar la vuelta a la habitación del guarda. Entra de nuevo desde la derecha, crea un escudo y dispara al guarda.
2. Corre hacia la derecha, espera a tu amigo para que te ayude a superar el agujero.
3. Tu amigo no te ayuda, pero tú gira y da un salto.
4. Prepárate para crear un escudo y reventar a los guardas que se encuentran en el piso de abajo.


1


2

CAPITULO VII

Viaje por el bloque de celdas H

1. Corre a la izquierda, siguiendo a los guardias. Cuando el que anda a la zaga caiga en la trampa, apunta con tu arma, pero no dispares. Espera hasta que atraviese ambas puertas.
2. Vuelve hacia atrás por la izquierda y sube. Crea un escudo y revienta la puerta, pero permite que el guarda deje caer por las escaleras cinco granadas más o menos. Luego, ¡pulverízale!
3. Corre hacia la izquierda y baja por el agujero, listo para aumentar tu potencia.

Los granaderos

4. Aumenta tu potencia y revienta la protección del guardia. Baja por el agujero y dispara al cable de alimentación.
5. Regresa a la habitación con agujeros en el techo, debido a los impactos de granada. Baja.
6. Atraviesa corriendo esta sección, ignorando los rayos láser, pero salta cuando pases a la siguiente pantalla. Empuja la palanca a la derecha.


3

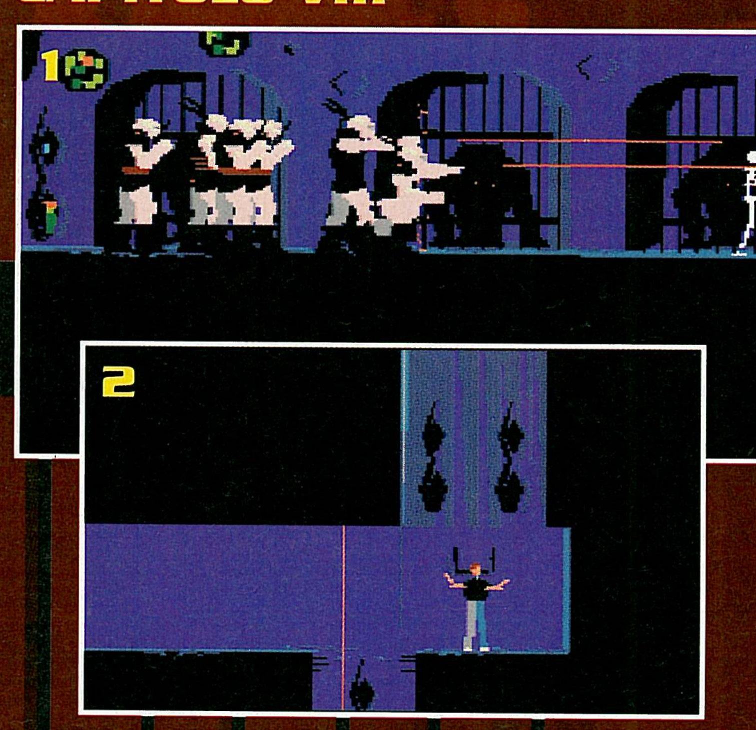

4


2


5



CAPITULO VIII



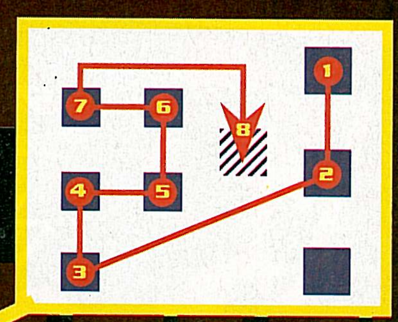
Bronca en el estadio
1. Corre a la derecha cuando los guardias estén ocupados con los animales fugados.
2. Cuando llegues al tope derecho, sube en el ascensor.
3. Corre a la derecha para construir un puente para tu amigo.
4. Tu amigo te dirige hacia un ascensor oculto. Corre a la derecha, hacia la cancha.

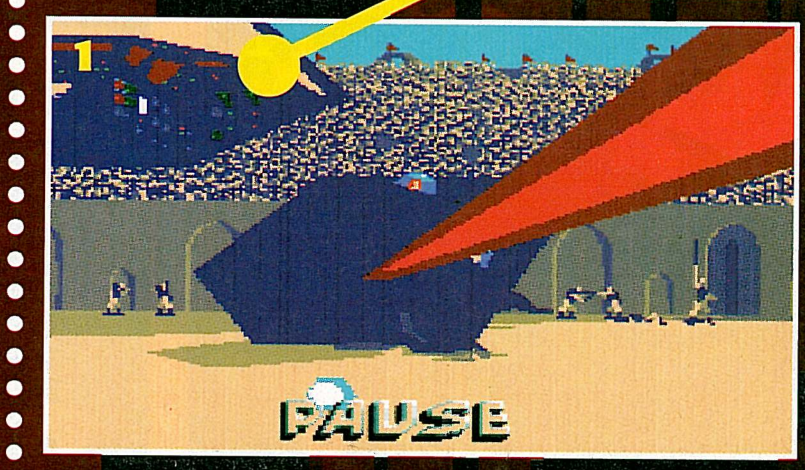


2. El tanque lanza dos cápsulas de escape. ¿Dónde aterrizarán?

CHAPTER IX

Lester juega a los tanques
1. Una vez que la máquina entra en la cancha, pulsa los siguientes botones en orden.

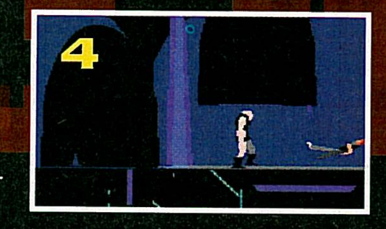




CAPITULO X

Un chapuzón en la charca de las nenas
1. Cuando tu cápsula aterrice, corre hacia la derecha. Utiliza el escudo, el sistema de disparo y reventamiento, con lo que conseguirás desperdigar unos cuatro guardas.
2. Corre a la derecha y tu amigo aparecerá de nuevo en escena.
3. En la siguiente pantalla un rayo da en el suelo que se encuentra bajo tus pies. Salvas el pellejo gracias a un buen samaritano, afortunadamente tu amigo llega justo a tiempo.
4. Arrástrate hacia las palancas de la derecha. No es tan difícil...
5. El malo está hecho polvo y la segunda palanca abre el cielo. Arrástrate hasta el centro para que te rescaten y contemplar la secuencia final.







FIN

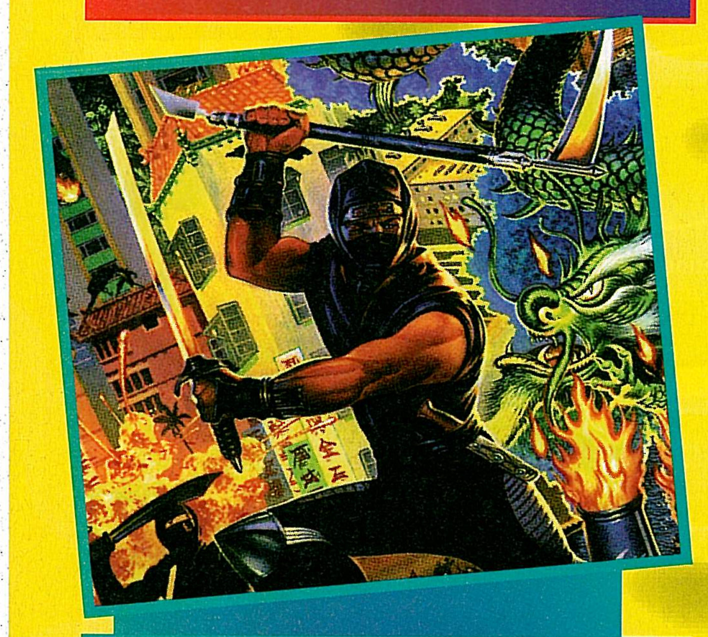


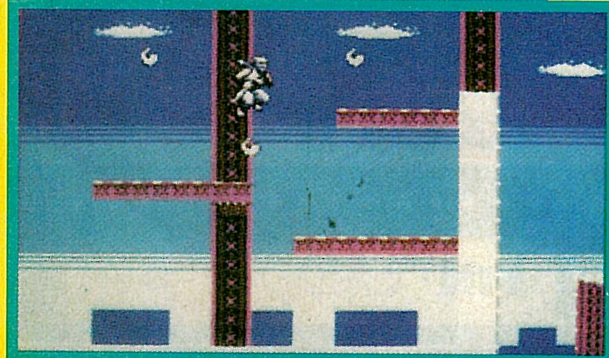


El amigo de Lester le sube a un murciélago, y ambos salen volando en busca de un merecido festín de golosinas. ¡Guau! ¡Ñam! Pero ¿cómo regresan al mundo real? Las sugerencias en postales, por favor.

MIGUEL RAMOS

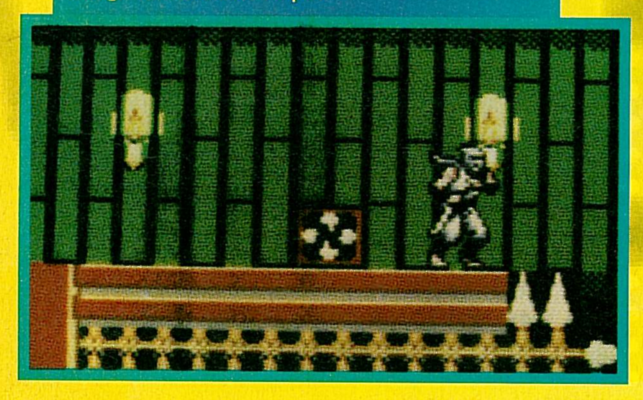
¡Miguel! ¡Perdéos tú y tu truco para Alex Kidd! ¡Largo!

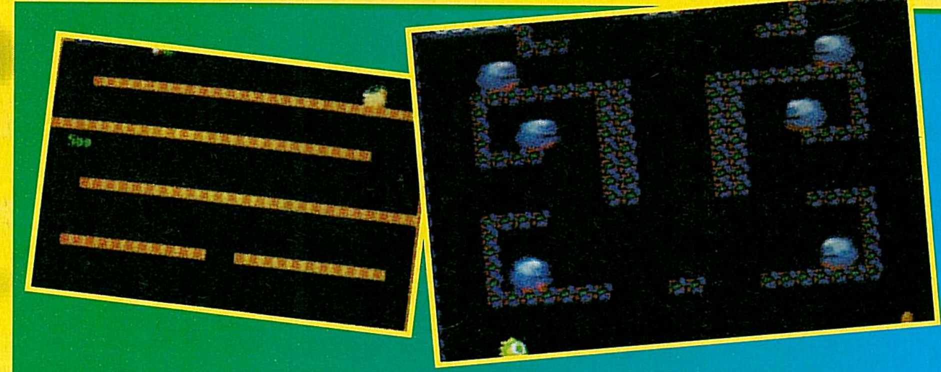




NINJA GAIDEN

Sergio Boniche nos ha mandado desde Canarias folios llenos de trucos para juegos de la Master System. Este para Ninja Gaiden es el mejor del lote y ofrece estrellas ninja y bolas de fuego sin límite. Todo lo que precisas es tener un chico ninja esperando hasta que tenga 999 puntos de combate antes de utilizar ninguna estrella ninja.



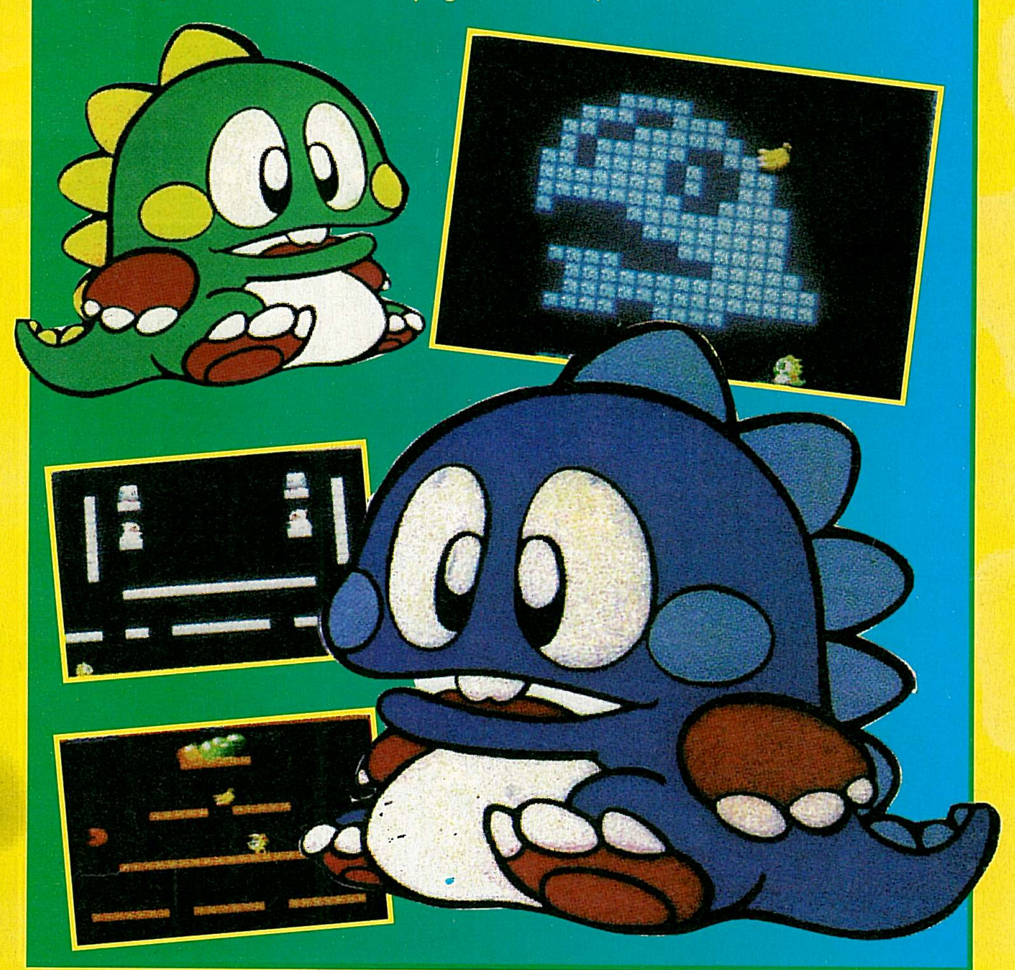


BUBBLE BOBBLE

¡Aquí tenemos uno no tan viejo como Alex Kidd! Hay dos trucos, el primero es para que el juego sea más sencillo y el segundo ofrece a Bub un zapato mágico, una pluma de pavo real, tres golosinas y tres vidas extra. Para el juego más sencillo sólo tienes que perder todas las vidas de Bub y empezar otra partida, sin continuar. No sólo el juego es más sencillo, sino que Bub tiene una poción de agua bendita.

El segundo truco viene accediendo a la pantalla de juego y opciones. Mueve el cursor hasta la palabra reservada, pulsa PAUSE y 1, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, 1, ARRIBA, 1, ARRIBA.

Para terminar, el chaval responsable de estos trucos, David Gorde, nos manda su contraseña para el nivel 199: 3V9K4MMB.



POPULOUS

Mira Sergio, de verdad que no hay sitio pata todos los códigos de Populous que nos has enviado, ¿vale? Así que no te ofendas si sólo imprimimos este: JOSAME - Mundo 5122.



STREETS OF RAGE

Jaime Télez aparece en nuestras páginas este mes gracias a su código para selección de nivel además de invencibilidad para la triste antesecuela de una maravillosa secuela. En la segunda prueba de sonido selecciona la grabación 01 y luego la 11. Pulsando simultáneamente los botones I y II aparecen las dos opciones secretas.

TALESPIN

¡Yuju! ¡Buuú! Bueno no es para tanto, pero Manuel Muñoz Hidalgo nos manda este truco con el que obtener 9 vidas y una rápida progresión hacia el final del juego en un pispás. Detén el juego, mantén pulsados ambos botones y luego gira del D-pad en el sentido de las agujas del reloj hasta que suene un timbrazo. Continúa con el juego, ¡y ya tienes 9 vidas! Detén el juego, mantén pulsados los dos botones, gira un poco más el D-pad y al continuar con la partida te encuentras con que Baloo o Kit están frente al jefe del final del nivel. Por favor, no llaméis preguntando sobre este truco, porque no lo hemos probado. Hey, se trata de una posibilidad frente a un millón, pero a lo mejor funciona...

PISTAS MEGA CD



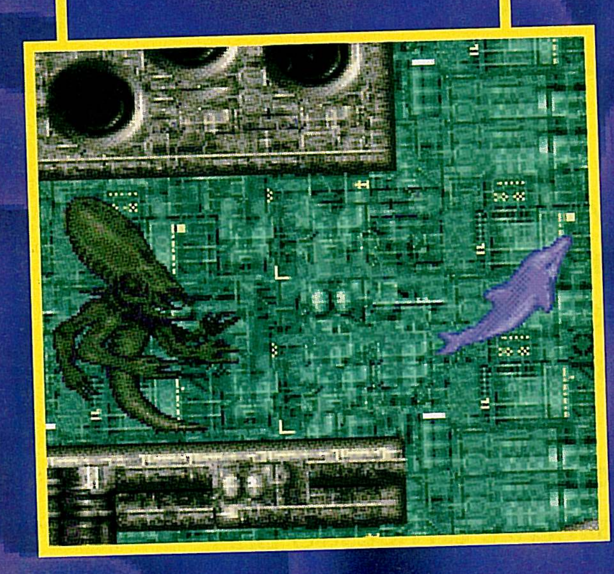


CHUCK ROCK

Aquí, aquí, aquí (x 100.000) están los códigos para Chuck Rock en el Mega-CD, gracias al Capitán Anónimo:
Nivel 2: GJFKN
Nivel 3: PDPKKN
Nivel 4: JWNTXF
Nivel 5: TSFNVP

ECCO

Jaime Blanco tienta a todos los que estén liados con el Mega-CD de Ecco con el código final del juego. QCFWUYHS da la bienvenida a Ecco en la batalla final. Otro código ANWXCHBQ lleva a Ecco a la biblioteca que es una especie de película sobre delfines. Muy mono.





SEWER SHARK

A pesar de lo violento que resulta Sewer Shark es de lo más emocionante, así que un truco para continuar es de agradecer, ¿o no? Tras conseguir el nombre de EXTERMINATOR o BEACH BUM pulsando A, C, y START en los créditos de cierre, el jugador puede continuar la partida.

MEGA CD







Bueno, en vista de que seguís enviándonos cartas para pedirnos que ampliemos el plazo para enviar las cartas con la solución a la búsqueda del Mega Golfo, hemos decidido alargar el plazo un mes más, así que, tenéis hasta el 20 de este mes (Octubre), para enviar las cartas con las soluciones completas, sin olvidaros del póster.

Por cierto, el MEGA CD que vamos a entregar al ganador de este segundo concurso es un MEGA CD II, o sea, el que Sega comercializa actualmente en nuestro país.

LOS MEJORES

MEGA DRIVE

SONIC 2
973.350 puntos y terminado con 26 vidas y 17 continuaciones
Francisco Pedrol Martinez

EUROPEAN CLUB SOCCER
13-0 en el modo difícil y en un partido de 10 minutos
Aitor García Carabantes

THE REVENGE OF SHINOBI
1.179.300 puntos, acabado en el nivel Hardest
Francisco Pedrol Martinez

STREETS OF RAGE
940.800 puntos y terminado en el nivel hardest
David Sanchez Sancho

GLOBAL GLADIATORS
660.520 puntos, terminado en el modo difícil
Aitor García Carabantes

CRUE BALL
82.220.000 puntos y aún me quedaban tres bolas
Samuel Cárdenas Martinez

MASTER SYSTEM

DINAMITE DUX
723.800 puntos y terminado sin gastar un solo continue
Josu San Roman

PSYCHO FOX
Terminado y sin continuar
Sergio García García

SONIC
784.600 puntos, terminado con 36 vidas y sin continues
Samuel Cárdenas Martinez

TAZ-MANIA
Terminado con 26 vidas, sin haber muerto ni una sola vez y 270.000 puntos
Fernando García Trigo

MASTER SYSTEM

ASTÉRIX
Terminado con una puntuación 803.800 y sin usar continuaciones
Josu San Roman

TOM AND JERRY THE MOVIE
Terminado en 6 minutos y medio, sin passwords ni trucos
Fernando García Trigo

SUPER KICK OFF
23 goles, todos ellos de cabeza.
Juan Jesús Payán

STREETS OF RAGE
615.200 puntos, terminado en el modo Hard y sin utilizar continues
Sergio García García

GAME GEAR

COLUMNS
4341742 puntos, level 106, 5305 joyas y 2 horas de juego, además me mandaron a la cama antes de que pudiera terminarlo
Angel Fraile Belloso

SUPER KICK OFF
109-0 en un partido de 20 minutos cada parte
David Sanchez Sancho

GLOBAL GLADIATOR
Terminado en 35 minutos.
Juan de la Encina

EL CUPON DE LOS FIERAS

Rellena este cupón con tus puntuaciones, y posiblemente, las verás publicadas en esta lista. Siempre, claro está, que no haya alguien bastante más fiera que tú, razón por la que no publicaremos la dirección entera, no sea que os deis de bofetadas unos con otros.

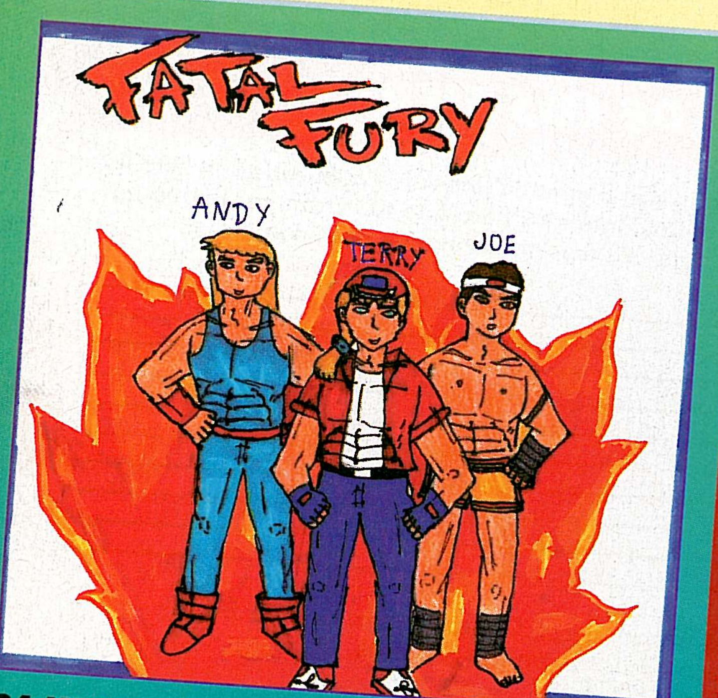
NOMBRE ______
DIRECCION ______
JUEGO 1 ______
CONSOLA ______
PUNTUACION ______
CONDICIONES ______
JUEGO 2 ______
CONSOLA ______
PUNTUACION ______
CONDICIONES ______

Envia este cupón a **LOS MEJORES** Mega Sega, Ginzo de Limia, 53 - Bajo 28034 Madrid... solo si eres el mejor, saldrás en los papeles.

Bien, la sección sigue adelante, aunque hay mucha gente por ahí que tiene ganas de hundirla, pues no, no vais a conseguirlo, os esperan muchas revistas por delante. Así que, seguid enviando vuestras cutres cartas a:

Mega Golfo
Avda Betanzos nº 60, Semisótano A
28034 Madrid

Por cierto lo del cambio de dirección del mes pasado fue porque tengo ganas de marearos y volveros locos, para que veáis que conmigo no podéis.



CONSEJOS

Hola Megaestúpido;

Eres un estúpido y sobre todo un cobarde. No sabes contestar con amabilidad y simpatía las cartas que te escriben, por eso recibes tantas poniéndote verde, y no me extraña. Si tienes narices publica esta carta, claro que como no las tienes habré gastado un sello tontamente. ¿Es que eres un gallina? ¿no eres capaz de contestar a una chica que te pone verde? Y otra cosa, no sé cómo le puedes caer bien a alguien. Pero de todas formas te daré un consejo: si quieres que tu mala fama de estúpido se pierda, se amable al contestar las cartas, sé gracioso, pero no demasiado y si alguien te insulta, intenta que retiren lo dicho y no les devuelvas la pelota, se cariñoso, o por lo menos AMISTOSO. Os felicito por la revista, es fabulosa. Siempre tu colega;

Isa o Cuqui Samaniego
Granada

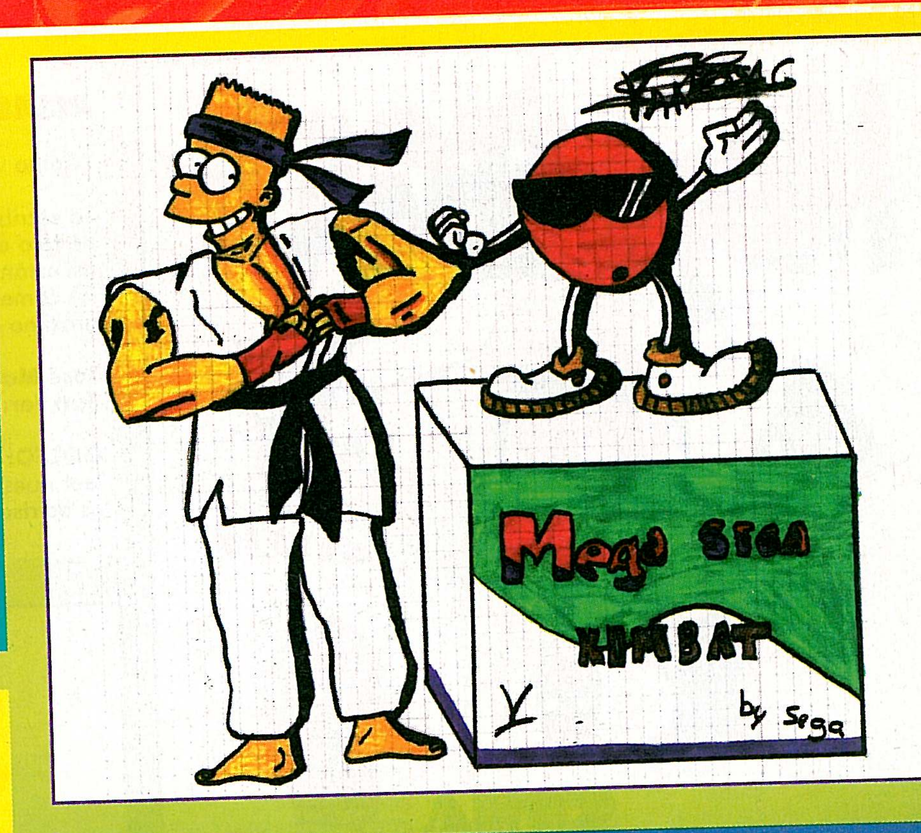
GOLFO: ¡Ay, Cuqui! Tu carta hace que el arrepentimiento me consuma. ¡Sí, lo reconozco, soy cruel y despiadado! Soy un animal... veré unos cuantos capítulos de los Osos Amorosos para intentar reformarme e integrarme en una sociedad llena de niñatas como tú.
¿Es ésta la respuesta que esperabas?
Por cierto, ¿qué sistema usas para calcar los dibujos? Porque es pésimo.

PETICIONES

Hola Golfo:

Como veo que te gustan las sugerencias, ahí va esto, las pistas son pocas, y la sección de preguntas y respuestas hay que alargarlas, suprimid la galería, alargad tu sección (o no aguantas más de cuatro páginas), y las noticias, ¡pero si no hay ni para empezar); también podíais regalar pósters, pins, pegatinas, etc...
Adiós y hasta siempre, un fuerte abrazo:
Fco. Andrés Corrales Sánchez
Pdta: ¿Has visto mis records en el panel de los mejores? He jugado al Sonic 1 hora al día desde hace un año.

GOLFO: ¿Y qué más, rico? Una cosa son sugerencias, y otra la carta a los Reyes Magos.
No, no he visto tus "records" y que si has estado jugando durante todo un año al Sonic una hora al día, no puedo imaginar nada más liso que la superficie de tu cerebro.



¡¡OTRA VEZ!!

¿Alguien me puede decir algún truco para el juego The Simpsons Bart vs. The Space Mutants de la consola Master System II? Estoy desesperado. Llego al final de la primera pantalla y no me la puedo pasar, yo hago 4.759 puntos y completo el nombre de MAGGYE.

Josep Rafel Roig Subirats
Ulldecona (Tarragona)

GOLFO: ¡Atención! Los que tengáis el MEGA SEGA 5, podréis comprobar lo desesperado que está este chico.



LA HISTORIA TERMINABLE

Golfo:

Este es el cuarto número que compro, puesto que estoy leyendo el número 4 recién sacado del kiosco (supongo que cuando os dignéis a publicar esto, si lo hacéis, será ya cerca del número 60)
Cuatro secciones Mega Golfo leídas, y a cada cual peor... Debería suprimirse por el bien de la revista. Aquí no se leen más que atrocidades y estupideces. Escribes tranquilamente para pedir un consejo y te saltan con un taco...
A pesar de todo y porque me das lástima, tiro este pliego y mi media hora de precioso tiempo en sugerirte unas cuantas cosas:

1- Esos pies de foto son idiotas y no tienen ninguna gracia. Ya somos dos los que pensamos lo mismo. Me refiero a ese pobre chico llamado Rubén, al que lo único que te faltó fue llamarle imbécil cuando tiene toda la razón del mundo. Y eso de que cuesta escribir esa ristra de gilipolleces (con perdón, por la palabra), que se lo cuenten a otro. Eso si que tiene gracia...

2- Lo último que me faltaba por leer, era que tú ligas con muchas "nenas"... Serán de esas a las que les da lo mismo un cabezón que un maleducado, porque eso es en lo único que pareces destacar. Y de los que tú mides 1,90 ¿un metro de cabeza y 90 centímetros de cuerpo?

3- El col...

4-...

5- Compadezco a esos pobres lectores que cada mes se gastan 350 pesetas...

Y que quede clara una cosa, por tirar, tirao después del sello, el sobre, la tinta, el papel, haré el esfuerzo de tirar una vez más mis 70 pavos, para comprobar....

Europa

GOLFO: Los puntos suspensivos que aparecen en esta carta los he introducido yo, para dejar patente que si recortada en un 90 por ciento resulta insoportable, cómo podía ser el original. Sólo puedo contestar que ya que esperabas comprar la revista hasta el número 60, que es donde suponías que iba a aparecer publicada tu carta, te he redimido de un gasto de más de quince mil pesetas para que dejes de insultarme con tu lectura y las emplees en algo que te agrade más, puesto que tanta repugnancia te inspiro.



RISAS

¿Cómo va eso Mega Golfo?

Te escribo para decirte que no hagas caso a Rubén Peinado, los pies de foto están bien, no hace falta que sean más graciosos, porque así están bien. ¡Ah! por cierto lo que más me gusta de la revista son los comentarios de los juegos que hacen tus compañeros, hasta el próximo mes.

José Manuel Garrido
San Fernando de Henarés.

GOLFO: ¿Qué pasa, chaval? ¿Que ya mojas suficientes pañuelos al leer nuestros pies de foto? ¿Acaso si fueran más graciosos reventarías de risa? Tampoco te pases.

VICIOSOS

Querido Mega bobo (lo de querido es porque sabemos que te molesta):
Iba paseando por la calle, cuando de repente, en un kiosco me deslumbraron unas ridículas letras que decían "Mega Sega", como tenia por casualidad la increíble cantidad de 350 pesetas, decidí comprármela.
Al llegar a mi casa, y abrir aquélla horrible revista... me di cuenta de que en mi vida volvería a comprar esa porquería:

1. Las fotos son malísimas, decís que hay que ser un especialista para hacer fotos a una televisión, lo que demuestra que vosotros no lo sois.

2. Los pies de foto son una parida detrás de otra.

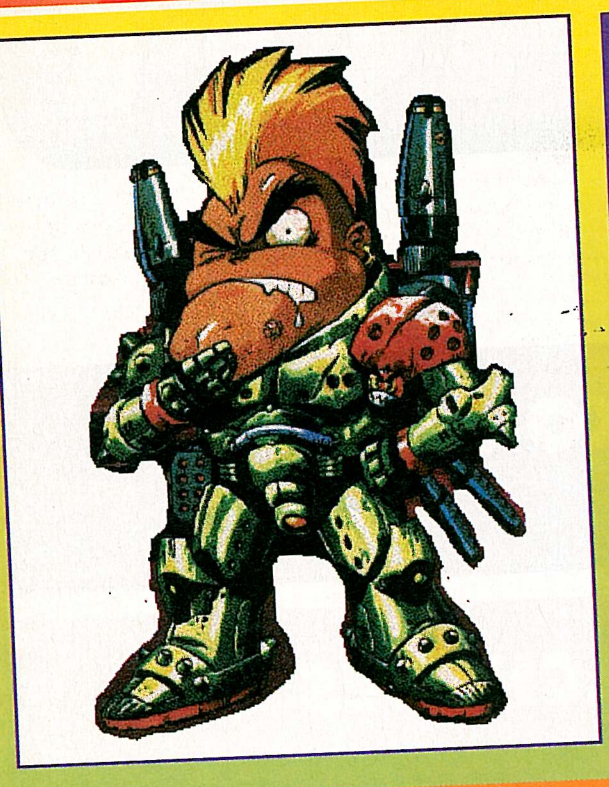
3. Tu... Mega Golfo, estás super malhecho... y además tu nombre es RIDICULO.

Pdta. No me vengas con lo de porqué escribo a una revista que no me gusta, porque no, porque escribo para ver si puedo ayudar a quebrarla.

La pareja viciá
Madrid

GOLFO: Sólo te contesto a lo que me interesa, que es muy poco. ¿Qué quieres decir con que estoy mal hecho? ¿Te refieres a que mis progenitores no tuvieron demasiada maestría al concebirme? ¿Que a pesar de proceder adecuadamente, el resultado no fue el que esperaban?
¿Sabes de donde vienen los niños?
Me gustaría saber cuál es vuestro vicio, supongo que no será quebrar revistas, porque al método que empleais creo que le falta algo, lo siento.





HISTORIAS PARA DORMIR

Hola Mega Golfo:
Estoy realmente preocupado por un tipo que vive cerca de mi casa. Intenté ser amable con él, e íbamos por ahí bastantes veces, pero entonces él se compró la Mega Drive, con el Altered Beast. Al principio no pensé sobre ello, hasta que un día me di cuenta de que tenía el pelo MUY largo en el reverso de sus manos. Se mostró a la defensiva, como una bestia acorralada, así que le dejé rápidamente. Sin embargo, cuando me fijé en que sus "paletos" comenzaban a sobresalir de entre sus labios, me empecé a preocupar. Quedé con él en un Burger King, y me puso en una situación embarazosa cuando metió su hocico, esto..., cara, en su batido. De cualquier manera, un día vino una camioneta en la que ponía SEGA a su casa, y desde entonces no le volvía a ver. No le di mucha importancia, hasta que me desperté tras jugar a SplatterHouse II una noche para encontrarme con los brazos cortados y una sierra eléctrica a mi lado ¿La garantía cubre también esto?

Juan García

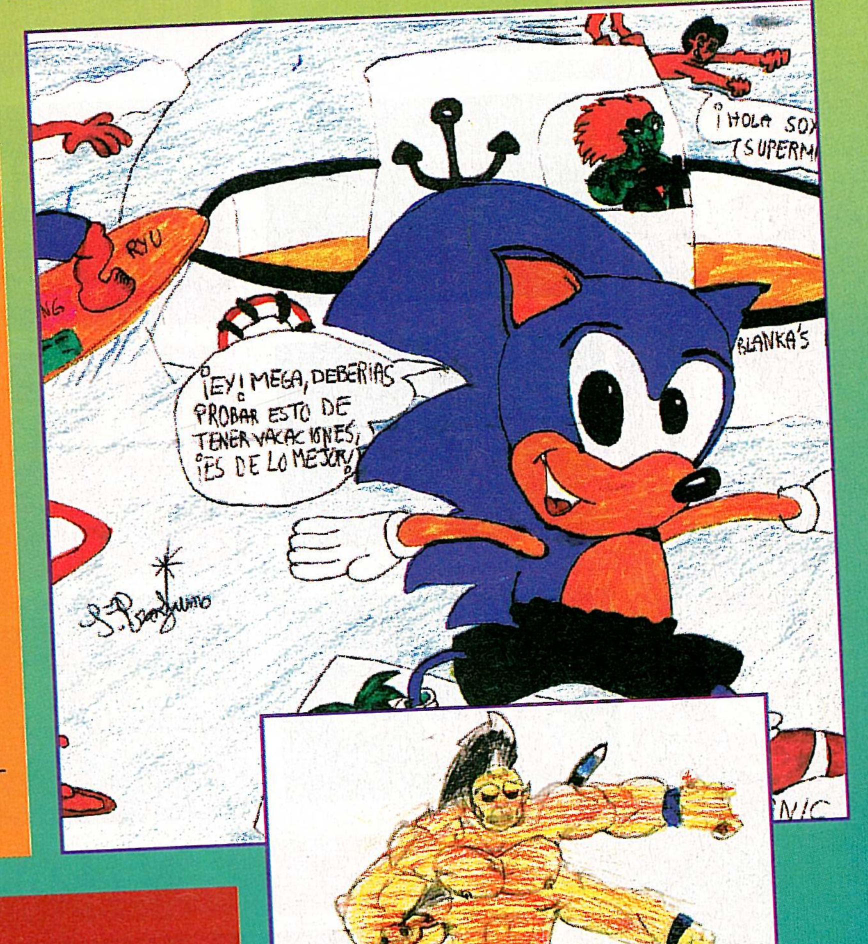
GOLFO: Sí, en compesación te ofrecen puestos de trabajo en revistas como MEGA SEGA, para pegar sellos, fregar el suelo, sacar brillo a los zapatos, probar los caramelos que mandan a la redacción para ver si están envenenados... es decir actividades lingüísticas. Pero lamentablemente, ésta clausula no es aplicable a tu caso, puesto que tu lengua debe estar en bastante mal estado, pues las bebidas que sueles consumir no son de nuestro agrado. Desgraciadamente habrás de dedicarte a tus soporíferos relatos de por vida.

LOS QUE NECESITAN UN PAÑUELO

Hola Mega Moco:
Somos una pandilla de la sierra y, en primer lugar queremos decirte que lo de ligar mucho sabemos de buena tinta que no es verdad; en segundo lugar, eso del metro noventa, ya será algún centimetro menos.
También queremos consultarte algo: ¿de qué sabes más, de consolas o de baterias? Porque creemos que vacilarás a esos mocosos que te escriben, pero a nosotros no. Además, nunca serás de nuestra pandilla.
Para terminar, estamos seguros que...... "¡qué bien te lo vas a pasar!", claro está, leyendo nuestra carta.

La pandilla basura

GOLFO: A ver, ¡que venga alguien a llevarse toda esta basura! ¡Me está apestando la mesa! ¿Baterias?, ¿consolas? ¿pero de verdad quereis hacerme creer que vosotros, viniendo de donde venis, conoceis esas cosas? Vamos anda, ¿a quién pretendeis engañar? Creo que seria más conveniente para todos y sobre todo para el ambiente en general, que os volvieras donde estabais, he tenido que sujetar vuestra carta con unas pinzas, además de verme obligado a sellarla hermeticamente en una bosita de plástico. Encima, hemos tenido que soportar los gritos histéricos de una señora que pasaba por el buzón cuando el cartero tiró (nunca mejor dicho, aquí en la oficina pensamos que se ha retirado, de verdad, con esa ..... de cartas que mandais cada mes, cualquiera aguanta) vuestra misiva. Hala ricos, que os aguante otro.



A LA BASURA

GOLFO: Debido a la sucesiva aparición de cartas malsonantes, tristes e irritantes, me siento magnánimo, es por ello que deberiais dar gracias que vuestro nombre vaya a aparecer en este pequeño rincon. Este mes, hemos tirado a la basura las siguientes cartas: J.B.B. de Valencia, Marta García de Sevilla, Media docena de Anónimos, Sergio "el revienta cartuchos" de Madrid, Javier Ruiz Ortega de Madrid, Vaneesa de cualquiera sabe dónde, David García de Huelva, varias cartas del club antigolfo de Bilbao, un tal avranosecuantos de Castellón, Alberto Castro de Madrid, Jaume García de Badalona, Indio 93 de Picaña, Juan García de Madrid, Isa de Granada, Europa, y algunas otras más; doy las gracias a la pandilla basura por su idea para crear este apartado, la de ellos ha sido la primera en entrar en el cubo.

TOP 10 TOP

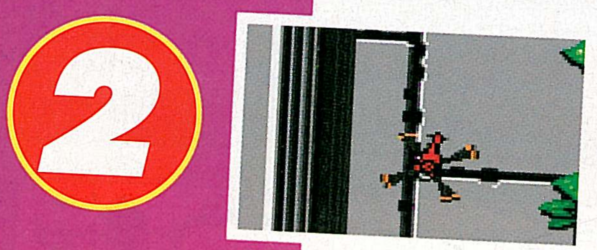
1



MORTAL KOMBAT

Adivinar quién va a destronar a todos los juegos de lucha de Mega Drive.

2



MICRO MACHINES

Lo más genial que hemos jugado nunca en Mega Drive (por lo menos asi lo pienso yo)

3



FLASHBACK

La super secuela de Another World es aún mejor de lo que imaginábamos. La Mega Drive se pone de largo con este Mega juego.

4



MAZIN WARS

Mazinger, Mazinger, así le animan cuando pasa por la pantalla de tu televisor.

5



THE FLINTSTONES

Vilmaaaaaaaaaa, ¡abreme la puerta!

6 JUNGLE STRIKE

7 TINY TOONS

8 F 1 WORLD CHAMPIONSHIP

9 SUPERMAN

10 BATTLETOADS

MASTER SYSTEM

1 SONIC THE HEDGEHOG II
2 PRINCE OF PERSIA
3 SUPER KICK OFF
4 GLOBAL GLADIATORS
5 TOM & JERRY
6 SUPERMAN
7 MICKEY MOUSE II
8 WONDER BOY
9 LEMMINGS
10 SUPERMAN

GAME GEAR

1 SUPER KICK OFF
2 PRINCE OF PERSIA
3 GLOBAL GLADIATORS
4 STREETS OF RAGE II
5 PRINCE OF PERSIA
6 JAMES BOND
7 TOM & JERRY
8 CRUSH DUMMIES
9 TAIL SPIN
10 MICKEY MOUSE II

A OJO

ROLLING THUNDER™

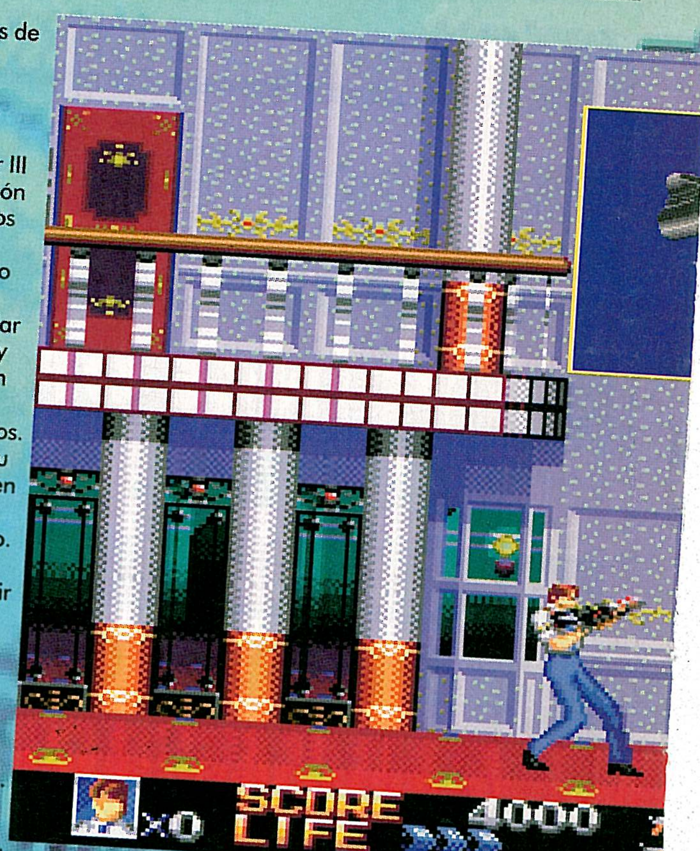




¡Santo Cielo! ¡Rolling Thunder ha vuelto! Además esta vez no han traído a su papá. Bien, parece que nuestros agentes favoritos Albatross y Leila (¿K?) están tan ocupados en bailar bacalao que se han olvidado de sus obligaciones. Pero por suerte todavía podemos contar con Jay, que nunca supo adaptarse a estos ritmos enloquecidos, para que realice esta misión por su cuenta.
El nuevo caso está relacionado con un grupo terrorista llamado Gelda. Sus propósitos no se han descubierto, pero se sabe que a Dread, el segundo cabecilla, le encanta derrochar el dinero en las Vegas, así que hacia allí se dirige nuestro agente motorizado. Jay llega a la ciudad del juego y pronto se mete en problemas (en una refinería de petróleo). Utilizando su contacto por radio con el cuartel general, es guiado a través de innumerables niveles de una intriga llena de gruñidos.
Rolling Thunder III continúa la acción de los dos juegos anteriores. El primero, lanzado por Atari, dio mucho que hablar por sus gráficos y acción, dando un nuevo sentido a este tipo de juegos. La secuela hizo su aparición oficial en Mega Drive a comienzos de año. Esta tercera parte ha intentado cubrir el formato incorporando secciones para motos terrestres y motos acuáticas, actualizando así el formato tradicional. Namco asegura que el juego está todavía en desarrollo, pero para tu información, cuenta con una plantilla de expertos jugadores (parecidos a nosotros) para poder estudiar de cerca el producto y atender a las sugerencias. Recogerás los frutos de su trabajo próximamente en Mega Sega.



▲ *Tengo entendido que en los casinos de las Vegas el hilo musical corre a cargo del Fary.*







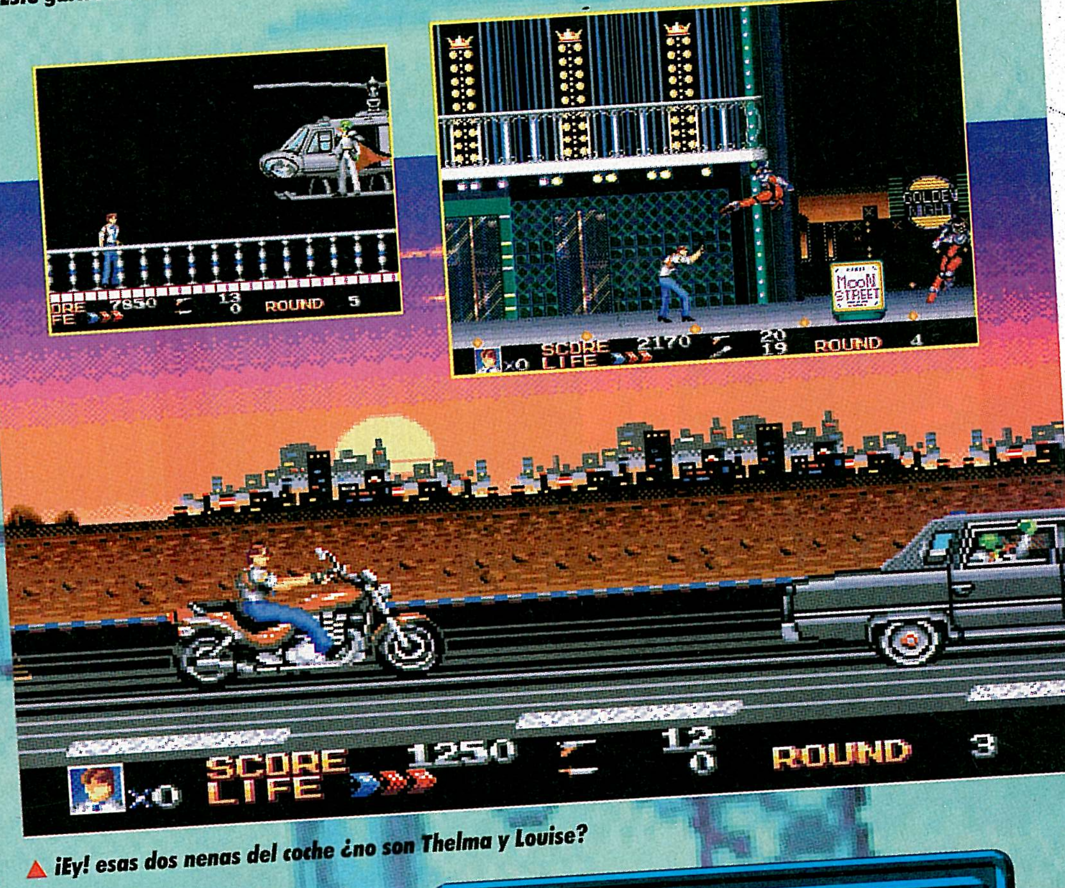




Lost him !

▲ Este garito me recuerda a un tablao andaluz, ¡huele a gambas a la plancha!





▲ ¡Ey! esas dos nenas del coche ¿no son Thelma y Louise?

LOS DUELISTAS

La principal novedad de Rolling Thunder III será la elección de armas especiales al comienzo de todos los niveles. Podrás seleccionar una de las nueve armas diferentes, desde granadas a bazokas o si te gusta algo más calentito... un lanzallamas. Sin embargo, una vez utilizada un arma, queda inutilizada el resto del juego.

GRENADE

FLASH







Asterix



La Mega Drive va a recibir muy pronto la visita de un galo con casco, que bebe cerveza, y que tiene unos buenos puños. Se trata de Asterix, viene de Sega, y la verdad es que tiene muy buena pinta.

En lo que a gráficos respecta el juego se acerca bastante al original de Uderzo, y es que el afamado artista ha trabajado muy de cerca con el programador de Core Design, Gerr O'Carroll (conocido por el clásico Heimdall para Amiga) y ha aprobado todos los gráficos según se han ido obteniendo.

Se trata de un juego de plataformas, en el que el jugador se mete en el pellejo de Asterix según se desplaza por montones de niveles y subniveles, coleccionando pociones y objetos. Comienzas en un pueblo galo, y tu meta está en Roma, a la que habrás de llegar atravesando numerosos países. Vapulea a cualquier cosa que te resulte sospechosa, salta, recoge llaves para entrar en zonas cerradas, atraviesa plataformas y cruza los coloristas niveles sin que te pase nada. Hay unos cuantos jefes de nivel bastante malencarados entre los que se incluye Cacophonix (un bardo algo sordo) que intenta matarte lentamente con sus profundamente disonantes notas (el truco está en golpear sus notas musicales a sus espaldas). Ojo a nuestras páginas.

¡Oouueya!

¡Maldita tetera!

1 JUGADOR

DESDE

POR CORE DESIGN

PRECIO TBA

PORCENTAJE COMPLETO



SYLVESTER Y TWEETY

Silvestre, ese lindo gatito, y Piolín, se han estado tirando los trastos a la cabeza durante años, y ese gato malo todavía no ha logrado atrapar a Piolín. Pero ahora las desventuras de estos dos terribles bichos han pasado a un juego para la Mega Drive por cortesía de Tecmagik.

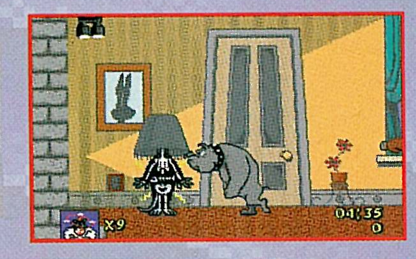
Con una licencia ofrecida de las propias manos de la Warner Bros, Tecmagik espera capturar todo el estilo, la música y el humor de los personajes de Fantasías Animadas de Ayer y Hoy, que han entretenido a millones de niños durante años, para reproducirlo en su cartucho de 16 megas.

El jugador ha de meterse en el curtido pellejo de Silvestre y su tarea fundamental es encontrar y comerse a ese maldito pájaro. Naturalmente no es fácil conseguirlo cuando tienes detrás de ti un enorme perro, una correosa abuelita con un rodillo mortal y montones de obstáculos que superar.

Por lo que hemos visto, el juego tiene una apariencia bastante nítida con sprites de gran tamaño, auténticos gráficos de los dibujos animados y montones de animación, ¡pero si parece que de verdad estás en los dibujos animados! Es posible interactuar con gran parte del escenario, cogiendo cosas, arrojándolas, y tirando huesos al perro para mantenerlo a distancia. En lo que al juego en sí respecta, tenemos que esperar y verlo, pero tan pronto como lo obtengamos, tendrás algo en MEGA SEGA. ¿Dónde si no?

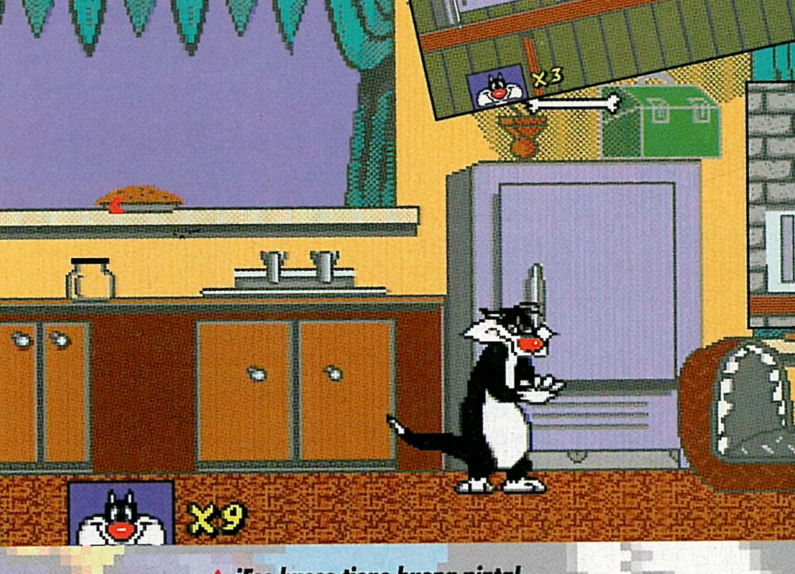


▲ Te voy a...

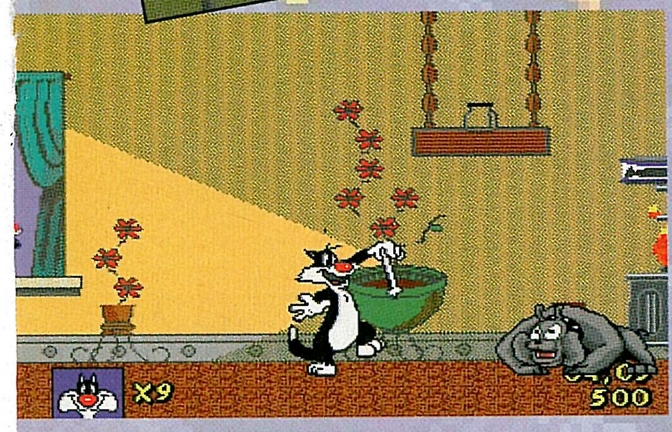




▲ ¡Hora de irse a la cama, gatito!



▲ ¡Ese hueso tiene buena pinta!



▲ ¡A ver somo saltas, chucho asqueroso!



▲ Demasiado para el sexto sentido de un gato.



BLADES OF VENGEANCE



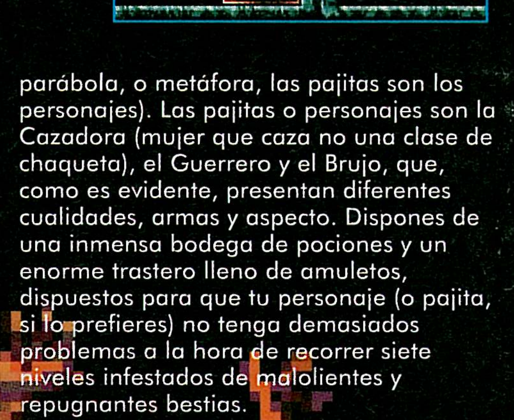
Vaya armadura. ¿De la sección de caballeros de Simago?



¡Con esa estupenda espada te voy a dar tu merecido, asqueroso!



¡Bastardos! ¿Os reíais de mis sandalias de jipi?





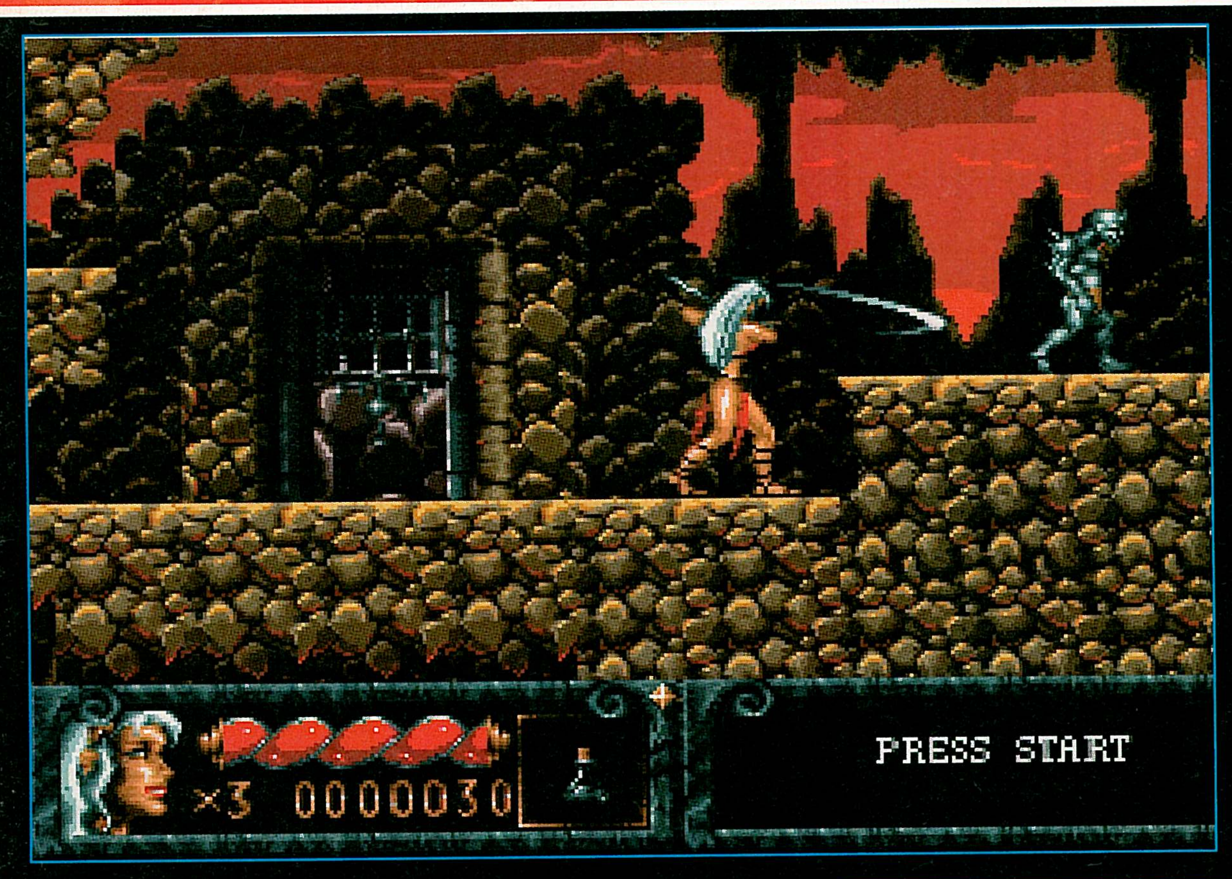


Resulta pero que muy curioso que en ninguno de los informativos televisivos de todos los canales de los que disponemos en nuestro país, ni tan siquiera en uno de esos para sordomudos, o en el que sólo se informa de un acontecimiento en cada pausa publicitaria (con un presentador que cambia de aspecto y sexo a gran velocidad), se hable de todos esos villanos que cada dos por tres intentan desatornillar el mundo y el universo tal y como lo conocemos, Señores del Mal, de las Tinieblas, de la Oscuridad, de las Bestias Negras... puede que el nombre de cualquiera de ellos aparezca en el buzón contiguo al tuyo. Es el pan nuestro de cada día, todo el mundo lo sabe, pero siempre salimos ilesos. Blades of Vengeance, la nueva oferta de EA, no es una excepción.

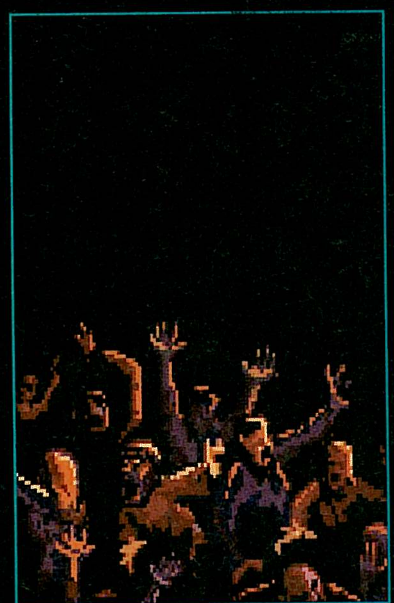
Se trata de un cóctel molotov basado en acción de tipo arcade, del que pueden sorber uno o dos jugadores, con tres pajitas a elegir (si no te percatas del símil, parábola, o metáfora, las pajitas son los personajes). Las pajitas o personajes son la Cazadora (mujer que caza no una clase de chaqueta), el Guerrero y el Brujo, que, como es evidente, presentan diferentes cualidades, armas y aspecto. Dispones de una inmensa bodega de pociones y un enorme trastero lleno de amuletos, dispuestos para que tu personaje (o pajita, si lo prefieres) no tenga demasiados problemas a la hora de recorrer siete niveles infestados de malolientes y repugnantes bestias.

Hay escenarios para todos los gustos: cuevas para los amantes de los clubes nocturnos, bosques para los ecologistas y fortalezas de lejanos países para los más cosmopolitas. Blades of Vengeance enfrenta al jugador con enemigos de la catadura de Medusa, sí, la famosa señorita del peinado rasta móvil, vampiros, dragones y muertos vivientes antes de llegar a la confrontación definitiva con el

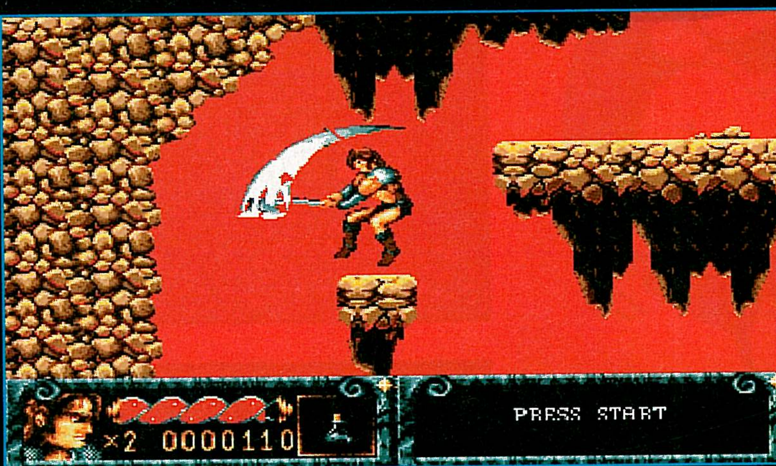




▲ ¡Señorita, ése no es el uniforme de esgrima! ¡Exhibicionista!



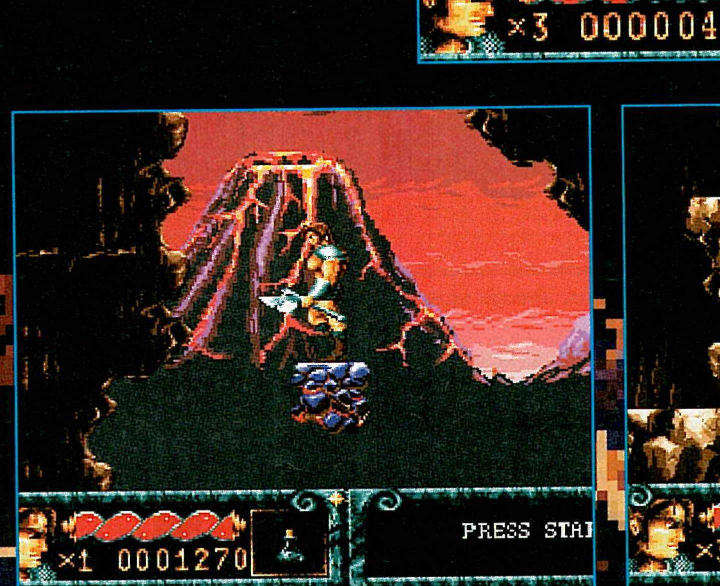
▲ ¡Cuanta gente!, ¿Cómo habrán entrado ahí?. . ¿Será un cartucho de 64 Megas?

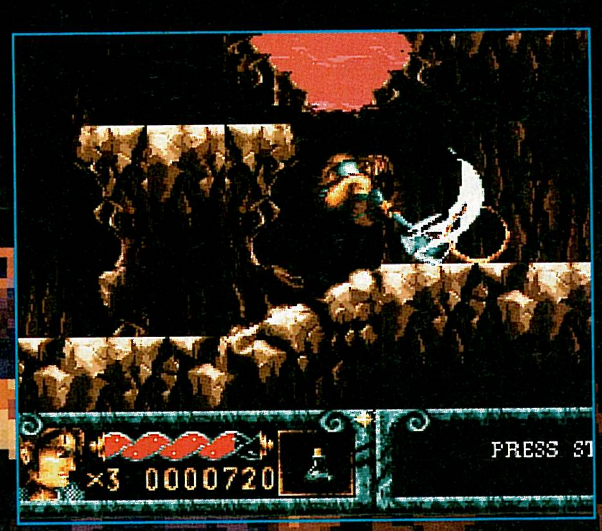


▲ Trabajo para el afilador...

Señor de las Sombras (me suena su nombre). Con el fin de añadir un toque exótico a la mezcla, pues ha salido algo corriente, las criaturas que salen a atacarte varían dependiendo de la hora del día. Los jugadores pueden además dedicarse a la doma y monta de tortugas (poco recomendable si tienes prisa), arañas (las peludas resultan muy mullidas) y centauros (con éstos podrás conversar).

Si te interesa el tema, ya sabes lo que tienes que hacer... ¡no eso no! No tienes que mirar el índice de la revista en el kiosco para ver si se incluye el artículo. La revista se paga, miras el índice en tu casa, y si no se incluye el artículo ¡mejor!, así tienes que comprarla otra vez al mes que viene.





JAMES POND III



El más distinguido y famoso agente secreto, Pond de EA, James Pond vuelve para vivir su cuarta aventura en la Mega Drive, James Pond III: Operation Starfish.
Para evitaros lamentaciones, evitaremos los típicos juegos de palabras y en su lugar contaremos la historia tal y como es: El malvado Dr. Tal Vez ha vuelto para intentar destruir el mundo. Su nuevo plan es acabar con los yogures, helados y queso del rico suministro lunar, monopolizar y cambiar el aspecto del mercado lechero tal y como lo conocemos. ¡Lácteo, Lácteo! F15H ha descubierto su plan y ha enviado a su mejor agente, Pond, para acabar con él.
Armado con un conjunto de poderes especiales como botas de succión para escalar cualquier superficie, una armadura frutal que se dobla como un arma mortal si la enrolla sobre el enemigo, esquíes, botas con cohetes, y botas antigravedad, Pond también conduce un coche lunar, una máquina perforadora, un gusano lunar gigante y un minicohete. El juego también presenta a un nuevo compañero de Pond, Finnius Frog y sigue con su búsqueda de la salvación mundial. Sigue sintonizándonos para posteriores actualizaciones.







▲ Poquito a poquito ¡voy a escalar todo lo me pongan por delante!



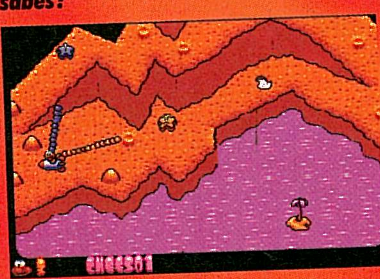


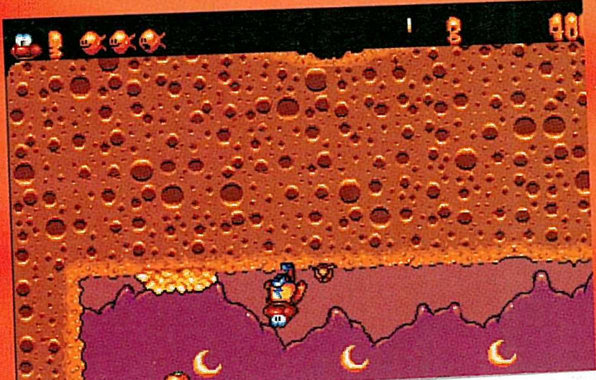
▲ Oh, ¡cuidado con los temblores!



Pero, ¿dónde está James? ¿No lo sabes?

▲ Hmm, un nivel de pan. ¡Cuando acabe todo, pesaré tres kilos más!









PINK PANTHER

Tecmagik ha traspasado una de las tiras de dibujos con más seguidores del ayer, y la verdad es que les ha quedado muy... esto... rosa. En serio, por lo que hemos podido ver han traspasado bastante bien a nuestro vacilón colega a un cartucho de 16 megas y la verdad es que se contonea exactamente igual que en los dibujos animados.

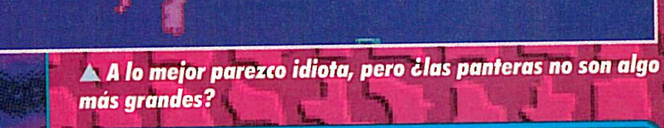
La Pantera Rosa, que protagonizará una nueva serie de dibujos animados y película a finales de este año, se estrena en los vídeo juegos en una aventura de plataformas emplazada en unos estudios cinematográficos. Aparte, no sería la Pantera Rosa sin esa característica sintonía que la acompaña, por lo que Tecmagik ha firmado un contrato con EMI para utilizar la partitura original de Henry Mancini.

El juego gira en torno a nuestro amigo que va de un decorado a otro, como por ejemplo el de "Cariño, he encogido al rosa", en el que se ve reducido a tamaño microscópico y disfruta como un enano (nunca mejor dicho) dentro de los pavos y demás delicias, y cuando se transforma en Rosin Hood, y con medias verdes trata de hacer blanco con sus flechas. Mantén los ojos bien abiertos a la espera de un artículo.



▲ ¡Ese mono parece que le ha echado el ojo a tu cola

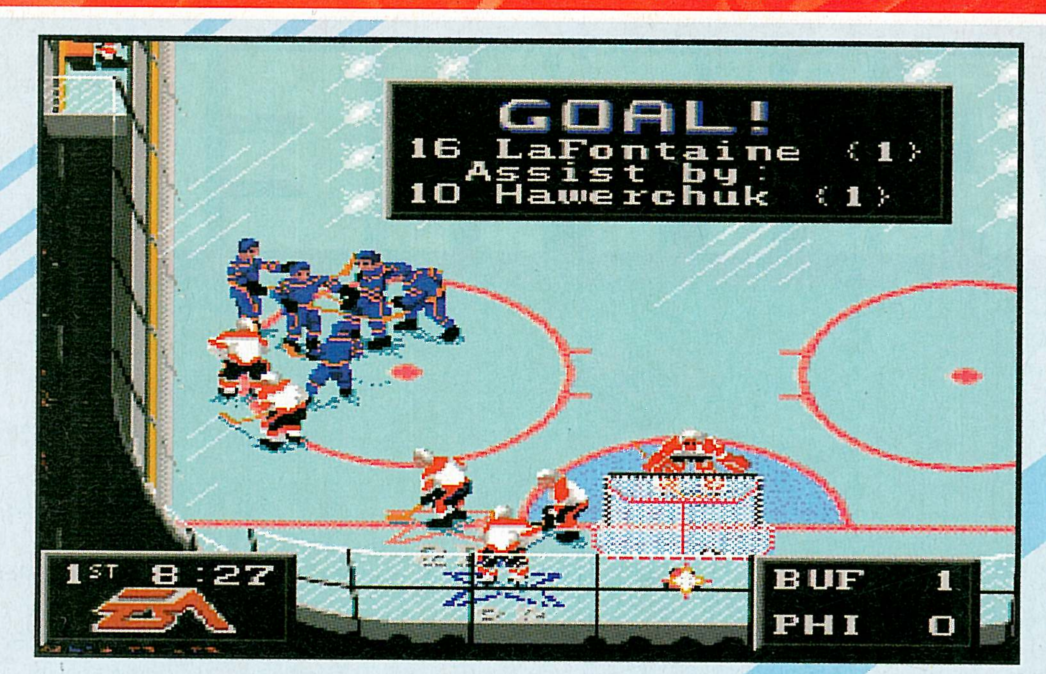
▲ A lo mejor parezco idiota, pero ¿las panteras no son algo más grandes?





▲ Lo siento, colega, pero yo tampoco sé lo que son ¿níscalos quizá?





Haz crujir tus dedos y prepárate para un buen encontronazo con una chulísima secuela de una simulación deportiva para la Mega Drive de Electronic Arts: NHL Hockey 94.
El juego es similar en muchos aspectos al último título de EA sobre hockey, NHLPA Hockey 93, pero se espera que revolucione el mundo de las simulaciones deportivas al permitir que cuatro jugadores se enfrenten entre sí simultáneamente. La primera vez que echamos un vistazo a este juego, si dos jugadores estaban en el mismo bando, entonces uno de ellos tenía que ser el portero, mientras que el otro representaba a todo el equipo, lo cual resultaba bastante aburrido para el portero. Pero ahora se ha adaptado de forma que ambos jugadores pueden situarse en cualquier posición.
Esta secuela es mucho más rápida e incluye una opción de visualización del portero manual de forma que el jugador, y no la máquina, es el único culpable de que se marque un gol. El cartucho de 8 megas incluye además disparos de penalización dentro del juego, una opción de tiros de penalti, animaciones en el público, y un sistema de grabación que permite mantener las posiciones de hasta siete jugadores a la vez. ¡Sintonice nuestra próxima emisión para lograr un análisis completo!

NHL HOCK



▲ *Hey, estoy hasta el stick de este rollo, vamos a escribir unos pies de MEGA SEGA.*



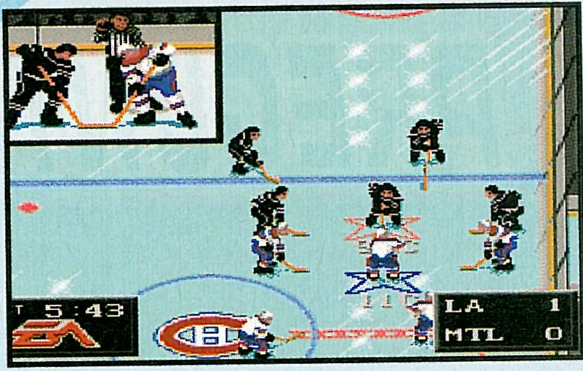




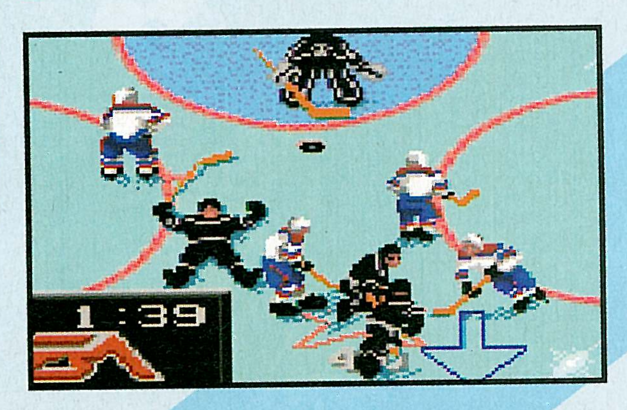
1-4 JUGADORES
DESDE
POR EA
PRECIO
PORCENTAJE COMPLETO



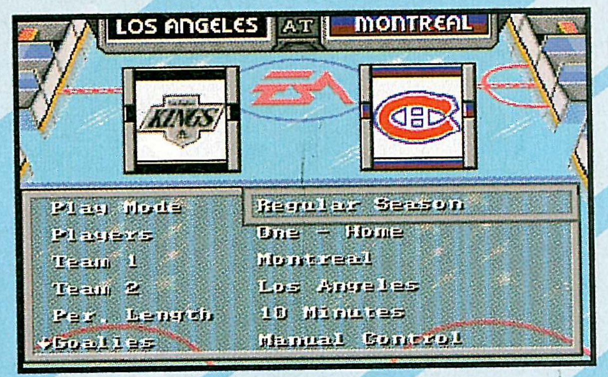




▲ ¡Oh, el hielo se rompe bajo nuestro pies!

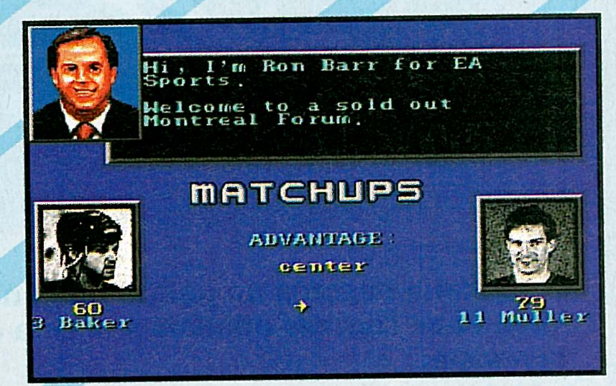


EY 94

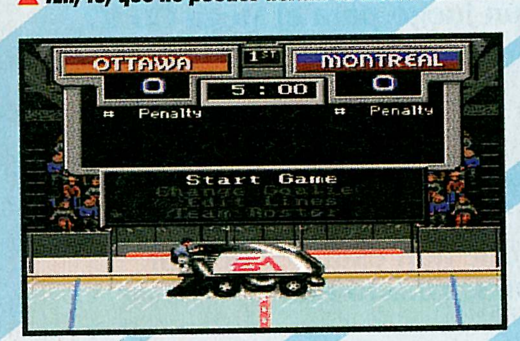


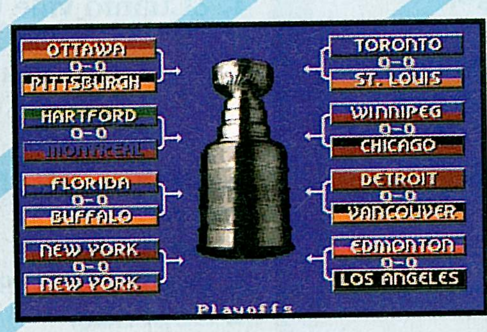


▲ ¡Eh, tú, que no puedes dormir la siesta sobre el hielo!



▲ No sé quién es ese tipo, pero tiene un aire a Jesús Puente. ¿Que no lleva gafas? ¡¿Y qué pasa?! ¡Póntelas tú si te da la gana!







PREGUNTAS y RESPUESTAS



Para que no os sentais perdidos en vuestros juegos favoritos, seguimos adelante con esta sección dedicada a responder todas vuestras preguntas (siempre y cuando nos sea posible, pero no tengais duda alguna de que por lo menos lo intentaremos) referentes a cualquier tema, sobre todo aquellas que el Mega Golfo nos roba, porque muchas de ellas deberían ir en esta sección, pero como merodea por la redacción y está hecho un ladrón de tomo y lomo, ¡qué le vamos a hacer!
Dirigir vuestras preguntas a:

P+R Mega Sega
Avda Betanzos nº 60, Semisótano A
28034 Madrid

UN SIMPATICO

Me gustaría haceros un par de preguntas y daros unas cuantas opiniones acerca de vuestra revista:
1. Vuestra revista me parece magnífica, pero yo suprimiría los artículos en los que contáis con pelos y señales como terminar un juego. Incluiría más noticias.
2. ¿Cómo pueden resultar tan diferentes las críticas de los juegos de unas revistas a otras?
3. He oido que debido a los accesos al CD, los juegos son bastante más lentos que algunos juegos de PC basados en disco duro

Joaquin Canto,
Cadiz

1. Gracias. Es tu opinión, la nuestra es que está bien como está. ¿Qué opinais los demás?
2. Qui lo sa.
3. Desgraciadamente es cierto, el Mega CD es más lento que una unidad de disco duro para PC, pero no por ello los juegos son también más lentos, no te preocupes que no te vas a encontrar con que tu héroe favorito se caiga por un barranco porque justo cuando te has dado cuenta de que se tenía que mover y le has dado la orden ha coincidido con una pausa para lectura.

VIDENTE

Me llamo Jose Luis y tengo un monton de preguntas y dudas:
1. ¿Cuánto valdrá el Mega CD II? ¿y el Sega VR? ¿y el Sega activator?
2. ¿El Sega VR y el Sega activator se podrán conectar a la vez?
3. ¿Cuándo va a salir Street Fighter II Champion Edition a la calle?
4. ¿Cuánto vale un juego para el Mega CD II?

Jose Luis Fernández,
Alicante

1. 49.900 Pta. ¿El Sega V qué? ¿uy eso otro qué es?
2. He de decirte que aún está por decidir.
3. Octubre de 1993, 10.900 Pta.
4. Depende.

CURIOSON PERDIDO
¿Qué tal? Tengo un par de preguntas
1. ¿Saldrá el X-Wing para Mega Drive?
2. ¿Vale la pena comprar Fatal Fury?
3. ¿Cuánto costará Street Fighter II?
4. ¿Los compactos del CDI son compatibles con Mega CD II?

Daniel Iturralde, Huesca

1. De otra cosa no sabré, pero de esto no tengo ni idea.
2. ¿Se puede saber para qué hacemos nosotros esta revista si luego no te la lees?
3. Lee la carta anterior.
4. No

PELOTA
Felicitaciones a la mejor revista del mundo. Ahí van mis preguntas:
1. ¿Cuántas megas puede tener como máximo un juego para Game Gear y Mega Drive?
2. ¿Es verdad que va a salir Street Fighter II para Game Gear?
3. ¿Va a salir un adaptador de juegos Barcode Battler a Game Gear?
4. ¿Cuál va a ser el próximo lanzamiento sonado para Game Gear?

Marcos Pasarín, Barcelona

1. Para Game Gear, hemos oido que hasta 8 megas, pero el tope actual son 4 megas. Para Mega Drive hasta 24 megas.
2. No tenemos conocimiento de ello.
3. ¡Esperemos que no!
4. Cuando salga te lo haremos saber.

INDISCRETO
Tengo varias preguntas acerca de Mega Sega y Mega Drive
1. ¿Podríais publicar posters y libros de trucos?
2. ¿Se puede utilizar el joypad de Mega Drive II en la I?
3. ¿Hay algún juego tipo Super Soccer de Super Nintendo (uy, perdón) para Mega Drive?
4. ¿Existe algún truco para Terminator II? ¿Me lo podrías decir?

Gilberto Segura Bernabeu, Alicante

1. Sí, lo haremos algún día de estos.
2. Sí, sin ningún problema.
3. Creo que Super Kick Off es parecido.
4. Me supongo que lo habrá, voy a ver si lo encuentro, en cuanto lo tenga lo publico.

PIRATA
Me gustaría que me contestarás un par de preguntas:
1. Tengo el juego Dragon Crystal para Game Gear, ¿dónde podría conseguir unas instrucciones?
2. ¿Vale la pena que me compre el Action Replay Pro para Game Gear?

José Calabuig Palmero, Valencia

1. ¿Es que lo tienes pirata o has perdido las instrucciones? Prueba en un distribuidor oficial Sega, o en nuestra sección Rastrillo.
2. Si tienes una Game Gear merece la pena.

MORTAL KOMBAT
He visto en la sección de noticias del número 4 que ha salido Mortal Kombat para Master System:
1. ¿Cuándo estará en la calle?
2. ¿Cuántos luchadores se podrán elegir?
3. Hablame un poco de los gráficos y de los movimientos que tiene.
4. ¿Va a salir El Libro de la Selva para Master System?

Fernando García, Toledo

1. Está ya en la calle.
2. Consulta el manual de instrucciones.
3. No está mal, pero te puedo decir que, personalmente, prefiero la versión Game Gear.
4. Sí, próximamente.

SENCILLA
Me llamo Marta y me gustaría saber un par de cosas sobre el Mega CD:
1. ¿Se puede acoplar a la Mega Drive? ¿Se necesita algún mando nuevo?
2. ¿Cuál será su precio?

Marta Angelica Carmona Jiménez, Almuñecar

1. Es para acoplar a la Mega Drive y se juega con el mismo mando de la Mega Drive.
2. Empieza por el prinicipio de esta sección.



CATALOGO de JUEGOS

MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB

Una excelente simulación de submarino en la que tendrás que completar diez misiones como comandante de submarino americano, y seis como ruso. Aunque suene aburrido, es muy convincente y se lo recomendamos especialmente a quellos que quieren algo diferente (con mucha "profundidad", iho, ho!).

GLOBAL 88%

ALIEN III

Un soberbio juego de plataformas de desplazamiento en ocho direcciones que te pone al control de Ripley, rescatando prisioneros y reventando aliens a izquierda, derecha y centro. Excelentes gráficos y una sorprendente banda sonora añaden mucha jugabilidad, aunque fastidia un poco que las acciones se repitan tanto.

GLOBAL 89%

ALIEN STORM

Una increíble conversión de la máquina de los salones recreativos, con geniales gráficos y acción super divertida hasta para dos jugadores. El gran problema es que es demasiado fácil. Por alguna razón desconocida, la versión de importación es más difícil, pero aún así, sigue siendo sencillo terminarlo. Aquellos recién incorporados a la Mega Drive, lo encontrarán interesante, pero los expertos lo terminarán en dos patadas.

GLOBAL 78%

ANDRE AGASSI TENNIS

Una licencia estupenda, pero tristemente desperdiciada por una programación muy básica y unos gráficos excesivamente sencillos, a pesar de todo es uno de los mejores juegos de tenis para Mega Drive.

GLOBAL 46%

BACK TO THE FUTURE III

Un juego de cuatro niveles basado en la famosa película. Los gráficos y los sonidos son excelentes, y el juego es muy divertido y alegre. El único problema es que es bastante fácil, y solamente los novatos de la Mega Drive sacarán provecho de él.

GLOBAL 77%

BATTLETOADS

Aún siendo como es una versión mejorada de un juego de 8 bits, Battletoads se deja jugar muy bien y es muy divertido. Sin embargo quizás sea demasiado difícil, lo que lo hace no apto para novatos.

GLOBAL 79%

BATMAN

Los gráficos y los sonidos son verdaderamente tremendos y hay una gran cantidad de melodías rock para acompañar la acción en las plataformas. El único problema es que el juego es fácil, por lo que adictos a las plataformas, estais avisados.

GLOBAL 83%

BATMAN RETURNS

Grandes pero muy pobremente animadas figuras combinadas con una jugabilidad no muy por encima de la media de los juegos de plataformas y controles que no responden para producir un juego no muy original, pero con un aire gótico. Hace falta mucha habilidad para completarlo, si es que lo puedes soportar

GLOBAL 77%

BOB

Tiene todos los elementos necesarios para ser un juego excelente: unos buenos gráficos, música y sonido adecuados, te mantendrá acoupado durante suficiente tiempo, pero le falta emoción

GLOBAL% 77

BONANZA BROS

Como Alien Storm, esta es otra estupenda conversión a la que vamos a tumbar por su excesiva facilidad. La acción con dos jugadores es divertida, pero lo que necesitas al final del dia es un poco de dificultad. Además a no ser que seas un novato, sencillamente no te dará gran cosa

GLOBAL 73%

COOL SPOT

Spot se ha ganado el derecho a llamarse extraordinario. Cualquiera que guste de un juego de plataformas encontrará en él su juego perfecto. Seguramente será todo un éxito. No te lo pierdas por nada del mundo.

GLOBAL 90%

COLUMNS

La respuesta de Sega al Tetris es un excelente juego tipo puzzle. Hay una amplia variedad de opciones, incluyendo escenas a realizar en un determinado tiempo, como si fuera un arcade. Tres niveles de dificultad, nueve niveles de comienzo y un modo de juego doble, le dan al juego una gran jugabilidad.

GLOBAL 91%

CORPORATION

Un juego altamente original de espionaje en 3D. Eres un agente secreto que tiene que limpiar de corrupción la superpotente Corporación. Un juego de rol altamente adictivo. Muy recomendable.

GLOBAL 86%

DAVIS CUP WORLD TOUR

Sin duda alguna creemos que este es el mejor juego de Tenis para Mega Drive. Ya iba siendo hora de que alguien lo consiguiera

GLOBAL 90%

DESERT STRIKE

El finamente expuesto fin de este juego es tomar el control de un helicóptero de ataque y hacer lo que las fuerzas armadas deberían haber hecho con Saddam Hussein y sus fuerzas hace 12 meses. Es uno de los mejores mata marcianos jamás escrito, con un montón de características originales, y que ningún jugador de Mega Drive debería olvidar.

GLOBAL 94%

DJ BOY

DJ Boy es una especie de mata marcianos sobre ruedas, y mientras que es muy divertido, sufre de un pequeño problema: es condenadamente sencillo. Para los fans de las maquinitas de marcianos.

GLOBAL 78%

ECCO THE DOLPHIN

Un clásico absoluto de la Mega Drive, que debe mucho al original, además de ser completa y totalmente adictivo. Una gran historia, unas animaciones de delfines alucinantes y un fantástico sonido, le hacen un contendiente muy difícil de batir en busca del mejor juego para Mega Drive.

GLOBAL 97%

EX-MUTANTS

El señor de los mutantes diabólicos está preparado para invadir la tierra. Pero los Ex-mutants lo van a impedir, siempre y cuando los ayudes. Un arcade estupendo, ¡qué haces que no vas a comprarlo!

GLOBAL 85%

FATAL FURY

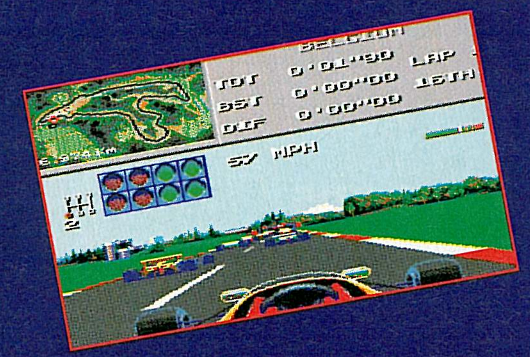
Juego de lucha realmente bueno, a la espera de Street Fighter II. Es una pena que no cuente más que con tres botones, pero es lo suficientemente adictivo como para pelearse todos los días con él.

GLOBAL 84%

FLASHBACK

Otra de las grandes estrellas del año, por no decir LA estrella. El excelente y fluido movimiento del personaje principal es algo nunca visto antes en una consola. No debería faltar en tu biblioteca de cartuchos.

GLOBAL 93%



F1 WORLD CHAMPIONSHIP

El mejor juego de carreras para Mega Drive, así de claro. Sus sencillos controles, la atmósfera tan real que crea, sus opciones y, sobre todo, su velocidad, son combinados para crear un todo casi perfecto.

GLOBAL 93%

F-22 INTERCEPTOR

Esta simulación de avión de combate es verdaderamente superior. Junto con todas sus características y opciones, hay alrededor de 100 misiones para probar y la élite de los pilotos también está incluida. Incluye un generador de misiones para que puedas crearlas por tu cuenta y riesgo. Algo que aquel que quiera pilotar un avión de combate debiera tener.

GLOBAL 93%

GALAHAD

Una excelente aventura arcade del tipo de Shadow of the Beast, Galahad está adornado con unos gráficos excelentes y un sonido explosivo. La jugabilidad es grande, con muchas cosas para hacer y niveles por conquistar. Un juego que te durará mucho.

GLOBAL 86%

GENERAL CHAOS

Una verdadera pena, podía haber sido un buen juego.

GOBAL 71%

GHOULS'N'GHOSTS

Ghouls'n'Ghosts es una excelente conversión del juego clásico de las máquinas de monedas, que combina unos inmejorables gráficos con un sonido genial y una jugabilidad a toda prueba. Es realmente un juego soberbio, algo que no deberías dejar escapar.

GLOBAL 93%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una réplica perfecta de la máquina recreativa original que añade algunas opciones más como por ejemplo, batalla uno contra uno, una mini-misión para los novatos y algunos niveles más que no aparecían en la máquina original. Todo junto hacen de él una de las mejores conversiones de máquina recreativa. ¡No te lo pierdas!

GLOBAL 94%

GP RIDER

Digamos que es algo así como un refrito del Out Run Turbo, el Out Run 2019 y el Super Hang On, con la mala suerte de que se ha llevado todo lo malo que esos juegos tienen. Yo que tú lo mantendría apartado de la consola.

GLOBAL 34%

GRANDSLAM TENNIS

También conocido en los Estados Unidos como Jennifer Capriati Tennis, este bien parecido simulador deportivo es tan bueno como Super Tennis para NES. La inteligente jugabilidad se ve tumbada por la lentitud de las figuras.

GLOBAL 85%

HARDBALL III

Simulación de beisbol de alta calidad con multitud de opciones de juego y configuración. Si te gusta el beisbol, ya nunca vas a abandonar el televisor al que esté conectado tu Mega Drive.

GLOBAL 84%

INTERNATIONAL RUGBY

Para ser un juego de rugby no estaría nada mal si realmente fuera eso, un juego de rugby. Pero los programadores del juego se han tomado excesivas libertades y han desvirtuado algo lo que en sí es el juego del rugby con el resultado de que es divertido pero no logra capturar el auténtico espíritu del deporte.

GLOBAL 71%

JAMES POND

Un discreto y entretenido juego acuático de plataformas, con 12 niveles que te darán muchísima diversión. Hay infinidad de niveles escondidos y los adictos a los juegos de plataformas se lo pasarán en grande.

GLOBAL 77%

JOE MONTANA'S FOOTBALL

Un bonito juego de futbol, pero no tiene la profundidad, las opciones o la competitividad de John

Madden's Football. Vete a por Madden -o si quieres algo diferente- Joe Montana II.

GLOBAL 73%

JUNGLE STRIKE

La segunda parte (aunque por su gran despliegue de gráficos y sonido no se parecen en nada) de Desert Strike hace olvidarse totalmente de que alguna vez existió primera parte. El mejor cartucho de disparos jamás visto. ¡Como me entere de que no lo has comprado me enfado!

GLOBAL 96%

KLAX

Aquellos que en su día jugaron con la máquina recreativa, agradecerán esta excelente conversión.

GLOBAL 85%

KING OF THE MONSTERS

Un juego de lo más deleznable. Si no quieres arrepentirte de haberte gastado dinero en él, que no se te ocurra comprarlo, pasa de él olímpicamente.

GLOBAL 55%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Krusty tiene un problema. Su emisora de tv está siendo atacada por una plaga de ratas y él tiene que echarlas de allí. ¡YA! Es como una especie de Lemmings, solo que esta vez tienes que conducirlos hacia su extinción. Los gráficos son majos y el sonido también. Cómpratelo

GLOBAL 90%

LHX ATTACK CHOPPER

Un simulador de vuelo excelente de la gente que te brindó F-22 Interceptor. No es tan excitante como F-22 en términos de batallas aéreas, pero es mucho mejor como juego de estrategia y como sinulador de vuelo. Altamente recomendable.

GLOBAL 89%

LOTUS TURBO CHALLENGE

Gráfica y sonoramente, este juego es como un mordisco de un perro, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y del tiempo que te vas a pasar jugando, es un gran juego, especialmente en el modo dos jugadores. Incluso si juegas solo es un gran reto, con sus límites de tiempo imposibles de alcanzar y la gran cantidad de pistas disponibles.

GLOBAL 84%

MAZIN WARS

Aunque parece un juego de acción sencillote y facilón, puede que te sorprenda agradablemente. Al final será probable que acabes pegado a la pantalla de tu televisor con este juego en la Mega Drive

GLOBAL 87%

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Uno de los mejores jueos de plataformas existente para Mega Drive. combina unos gráficos excelentes con una jugabilidad también excelente para dar lugar a un reto fantástico.

GLOBAL 93%

MICRO MACHINES

Divertidísimo juego de coches. Micro Machines es de lo mejor a la hora de pasar un rato entretenido y alegre; su gran cantidad de circuitos y su soberbia vista aérea, le dan un aire característico y especial. El modo de dos jugadores se puede jugar eternamente. Lástima de triste modo de un jugador.

GLOBAL 93%

MIG-29 FULCRUM

Creado originalmente para PC, al final ha sido convertido para Mega Drive. Aunque no es malo, no es acción a tope, como por ejemplo Afterburner; sin embargo entusiasmará a aquellos que gusten de simuladorea auténticos.

GLOBAL 75%

MORTAL KOMBAT

¿Qué es mejor que Stret Fighter II? Efectivamente, Mortal Kombat, aunque más que nada es porque Streetfighter II aún no ha salido a la calle. Sin embargo, es un excelente juego, casi igual a la versión de monedas.

GLOBAL 89%

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Malo, perdón, peor. Si te gusta el baloncesto, es mejor que no te acerques a este cartucho. Si no sabes nada de jugar, estupendo, puede que descubras un deporte nuevo, que no tiene nada que ver con el baloncesto.

GLOBAL 29%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece al jugador seis pruebas olímpicas. Estas son: martillo, lanzamiento de jabalina, buceo, 100 metros lisos, mataci ón y 110 metros vallas. Aunque es divertido y está muy bien adornado, no hay mucho en el juego que te pueda mantener ocupado y, sorprendentemente ¡no hay modo de dos jugadores! Es también muy poco original. Ya lo hemos visto anteriormente.

GLOBAL 70%

OUT RUN

Esta conversión de las máquinas recreativas, sencillamente no le hace justicia al juego. Los gráficos y el sonido están a su mismo nivel, pero es en la jugabilidad donde cae por su propio peso, es tan fácil que hasta cualquier tonto podría terminarlo en un pis pas.

GLOBAL 69%

PGA TOUR GOLF II

Indudablemente el mejor juego de golf de todos los habidos en cualquier consola. Planteado inicialmente como una mejora del original , es de hecho, mejor que aquel. No te lo pierdas bajo ninguna circunstancia.

GLOBAL 95%

POPULOUS II

Es una revisión estudiada de un juego clásico en PC. Llega a tu Mega Drive con el aura de misticismo que le rodeaba en el PC. Es un excelente producto de estrategia.

GLOBAL 89%

RANGER-X

¿Qué es lo que todo el mundo debería hacer? dirigirse a la tienda más cercana y comprarse este cartucho. De verdad, no os vais a arrepentir, es de lo mejorcito. Acción, peligro, aventura, todo un arcade genial.

GLOBAL 92%

RISKY WOODS

Un juego de plataformas razonablemente bueno y divertido. Ahora, es de lo mejor que puedes encontrar de lo que se programa en nuestro país.

GLOBAL 74%

ROAD RASH

Coge tu super moto y lánzate al torneo Road Rush, una serie de carreras en las que el objetivo es viajar a través de carreteras tipo Super Hang-On involucrándote en actos violentos con otros "Rushers". Montones de carreras, cantidad de motos entre las que escoger e infinidad de retos hacen de Road Rush el mejor de este tipo de juegos para Mega Drive.

GLOBAL 92%

ROBOCOD

Uno de los juegos de plataformas de Mega Drive más perfectos, con unos gráficos realmente

excepcionales, sonido espléndido y una jugabilidad genial al mismo tiempo que guías al héroe contra las hordas robóticas del Doctor Maybe. Ponlo el primero en tu lista de compras.

GLOBAL 95%

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

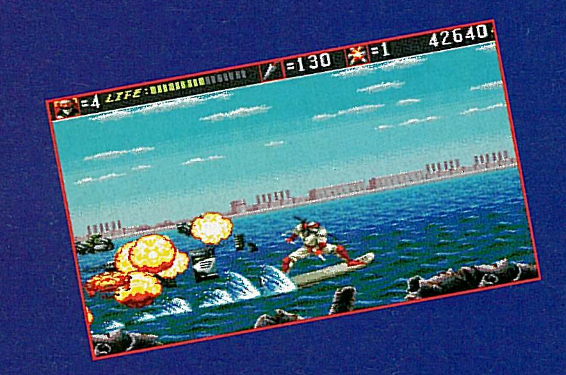
Una excelente pieza de software para Mega Drive, con el equilibrio casi preciso entre acción y aventura. Lo justo para satisfacer hasta a los mas exigentes. Ve a buscarlo ya mismo.

GLOBAL 91%

ROLO TO THE RESCUE

Este juego de plataformas tiene cientos de niveles llenos de juego agradable. Los gráficos son graciosos y sencillos, siendo el juego muy adictivo. el problema es que no tiene ninguna ayuda del tipo grabar/recuperar, por lo que puedes estar jugando durante horas y horas para terminarlos sin poder grabar la partida.

GLOBAL 80%



SHINOBI III

Un juego de aspecto fenomenal que dispone de un fantástico personaje protagonista, pero tiene un problema, carece de de una cierta originalidad e intriga.

GLOBAL 89%

SMASH TV

Una conversión decente que sufre por culpa de un sistema de control muy pobre y de unas rutinas anti colisión muy lentas. Los fans de Smash TV, seguramente se divertirán, pero otros encontrarán que la acción no es tanto como se supone.

GLOBAL 72%

SNOW BROSS

Fantástica conversión de la ya conocida y adictiva máquina de monedas. ¿Cúantos de vosotros no os habréis gastado la paga del domingo en esta máquina?

GLOBAL 83%

SPLATTER HOUSE III

Si te gusta la sangre, las tripas o sea, todo aquello que recuerda a Freddy, Splatter House III está hecho a tu medida, aunque no ofrece nada nuevo sobre los anteriores.

GLOBAL 77%

SONIC: THE HEDGEHOG

El supper héroe de SEGA toma parte en un tipo de juego calcado del super héroe de Nintendo, Mario. Es muy adictivo con unos gráficos brillantes y rápidos. Pero, el juego puede llegar a ser frustrante y los expertos lo tendrán terminado en un par de días.

GLOBAL 90%

SPLATTERHOUSE II

Una razonable conversión de la máquina recreativa. Este arcade de desplazamiento horizontal falla porque los controles son malísimos, lo que hace que la jugabilidad se vea muy afectada.

GLOBAL 73%

SUMMER CHALLENGE

Primero apareció por el PC, ahora en la Mega Drive, puede que la próxima sea una versión especial para lavadoras Zanussi. Mix de varios deportes en una competición de verano. Simplemente interesante.

GLOBAL 67%

SUNSET RIDERS

Un juego arcade sorprendentemente bueno basado en una máquina recreativa bastante antigua, pero merece la pena echarle un vistazo. Que conste que últimamente las conversiones tienen una gran calidad y nos están sorprendiendo gratamente.

GLOBAL 84%

SUPER KICK OFF

Vista la gran calidad de Kick Off, parecía imposible mejorarlo, pero aquí está Super Kick Off para demostrar lo contrario. Si te gusta el fútbol, no deberías pasar sin él. De lo mejor que hay en el mercado para Mega Drive.

GLOBAL 95%

SUPER MONACO GP II

Esta continuación al mejor juego de Mega Drive falla por su excesiva semejanza con el anterior. Las únicas diferencias están en las nuevas opciones, incluyendo un modo uno contra uno y una especie de consejero de conducción en forma de Ayrton Senna. Es mejor que el primero, pero si tienes aquel, ni te molestes en comprar éste.

GLOBAL 87%

TALE SPIN

Un juego de plataformas con un aspecto muy agradable, aumentado por la excelente fase arcade que se ve tristemente abatida por los fallos de programación. Haste el modo de dos jugadores es asqueroso, no hay quien pueda enfrentarlos a los dos. Una gran licencia estropeada por culpa de la falta de atención de los programadores.

GLOBAL 59%

TECHNOCLASS

Al principio sorprende por la presentación, más tarde agrada con los gráficos, pero decae cuando hablamos de sonido, aunque acaba siendo rentable en términos de jugabilidad.

GLOBAL 68%

TERMINATOR II

Uno de los primeros juegos decentes para poder ser utilizado junto con Menacer. Tiene buenos gráficos, y muchísimas cosas para explotar, siguiendo el guión de la película fielmente. Pero los controles tan confusos que tiene, la facilidad a la hora de completar los niveles y el tonto desarrollo no nos llevan a ninguna parte.

GLOBAL 75%

THE FLINTSTONES

Los picapiedra en tu consola, por fin han llegado. ¡Vilmaaaaaa! Traeme la Mega Drive. Sencillo juego de plataformas que no te tendrá ocupado durante mucho tiempo, a pesar de sus divertidos gráficos.

GLOBAL 80%

THUNDERFORCE IV

La continuación a uno de los mejores juegos de Mega Drive es tan bueno como su predecesor, con muchos más mundos para explorar y grá ficos incluso más espectaculares. Aunque la jugabilidad no difiere mucho de aquella que fue la anterior a ésta.

GLOBAL 89%

TINY TOONS

Hartos de verse en las pantallas de televisión, los Tiny Toons han decidido dar el salto a las consolas, aquí estan para que puedas disfrutar de ellos. Es un juego graciosísimo y plagado de

alegría por todas partes. ¡Indispensable!

GLOBAL 92%

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Un juego educativo decente. Desafortunadamente, con lo educativo que es, la jugabilidad es francamente nula, seguro que lo abandonarás en dos días.

GLOBAL 63%

WORLD OF ILLUSION

Mickey y Donald hacen su aparición en este intento de juego de plataformas. Aunque parezca fácil, es muy bueno, con unas figuras y unas animaciones geniales, además de jugarse estupendamente, lo que seguramente hará que vuelvas a jugarlo muchas veces. Merece la pena echarle un vistazo.

GLOBAL 91%

WWF WRESTLEMANIA

Definitivamente el mejor juego de Pressing Catch alrededor del planeta en este momento. Gran cantidad de movimientos y razonables animaciones, pero en el modo de un jugador te cansas enseguida. Algo que no debiera faltar en la lista de compras de los fans de WWF.

GLOBAL 80%

XENON 2

Este juego tuvo un gran éxito en Amiga, pero no es muy bueno para lo que es el estándar en Mega Drive. Gráficamente impresionante y con un desplazamiento vertical excelente, se queda como recomendable para aquellos a los que les gusten los arcades.

GLOBAL 82%

X-MEN

Adaptación del comic de la editorial Marvel Comics, X-Men es un buen cartucho arcade. Incluye una estupenda opción para jugar dos jugadores. Si te gustan los comics, X-Men es tu cartucho.

GLOBAL 88%

MASTER SYSTEM

AFTERBURNER

La máquina recreativa era divertida por su cabina movible y sus bonitos gráficos así como su atronante sonido, pero tristemente la c onversión para Master System no tiene nada de lo anterior. El juego es aburrido y muy fácil. Para los amantes de las máquinas recreativas.

GLOBAL 51%

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

El último y mejor juego de la serie Alex, tiene ahora los poderes mágicos de los Ninja y tiene que atravesar una parodia del terreno Shinobi para rescatar a su chica. Es un juego divertido y entretenido con gráficos inteligentes y sonido adecuado. Recomendado.

GLOBAL 90%

ANDRE AGASSI TENNIS

Excelente conversión del cartucho Mega Drive para Master System, pero, sigue con los mismos problemas que la versión 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

GLOBAL 74%

ASTERIX

Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas. Los gráficos son estupendos, los sonidos no son tan malos y s e deja jugar muy bien. Desafortunadamente, hay algunas frustraciones por culpa de muertes instantáneas y continuaciones infinitas con puntuaciones comenzando en cero. A pesar de todo, en general es un buen juego.

GLOBAL 80%

BACK TO THE FUTURE II

Como Marty McFly debes terminar cinco niveles de plataformas, patinetes y rompecabezas. Esto es, si antes no te has dormido. Sí, es un somnífero estupendo, y es frustrante cargarlo. Añade a esto la pobre secuencia de presentación y, ya lo puedes asar como a un pavo.

GLOBAL 37%

BACK TO THE FUTURE III

¡Marty está de vuelta! Con unos excelentes gráficos y sonido, es un juego divertido que se ve penalizado por los tres únicos niveles que tiene, lo que te llevará a terminarlo muy pronto.

GLOBAL 68%

BANK PANIC

Esta conversión arcade es algo vieja, pone a prueba tus reflejos y la coordinación entre el ojo y la mano. No es un juego muy largo; no tardarás mucho en terminarlo. Pero es un cartucho barato y merece la pena echarle una mirada.

GLOBAL 78%

BATTLE OUT RUN

Salta a las autopistas en este juego tipo Chose HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera! Aunque Battle Out Run no presenta un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

GLOBAL 80%

BLACK BELT

Asume el control de un experto del kung-fu y dirígelo a batallar a través de un terreno con desplazamiento horizontal eliminando a siete tipos diferentes de shinola lo suficientemente tontos como par cruzarse en tu camino. Definitivamente, es uno de los mejores mata marcianos para Sega, y además es muy recomendable.

GLOBAL 81%

CHOPLIFTER

Con unos gráficos excelentes y una jugabilidad que pone a prueba tus habilidades, Choplifter es uno de los mejores mata marcianos de l momento. Despega con él.

GLOBAL 89%



CHUCK ROCK

Uno de los mejores juegos de plataformas para Master System. Puntua muy alto en el apartado de gráficos y sonidos, con una jugabilidad fuera de toda duda. Se merece tu atención.

GLOBAL 90%

F-16 FIGHTER

Parece algo impresionante, pero es francamente blando en lo que se refiere a dureza. Vuela con el F16 Fighter contra las oleadas de aviones enemigos y reviéntalos a todos. Los gráficos y sonidos son normalillos y el juego se vuelve muy tonto. Evítalo.

GLOBAL 48%

FANTASY ZONE

Este super mata marcianos de desplazamiento horizontal tiene los gráficos más coloristas jamás vistos. La jugabilidad es excelente y hay suficientes retos como para mantener entretenido durante mucho tiempo al más purista de los amantes de los arcades.

GLOBAL 87%

FIRE & FORGET II

Fire and Forget II, a quemar la carretera, es muy rápido y bonitamente dura hasta el punto de llegar a dejarlo por su dificultad. Sin embargo, una vez que te has hecho a la velocidad de las cosas, te introduces en la acción y te entregas al reto. Algo que no debiera faltar en las estanterías de aquellos que gustan del terror en las autopistas.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

La máquina recretaiva causó verdadera sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet no perderá su sentido por muy rápido que te aficiones. Si tienes una Sega, hazte el favor a tí mismo y cómprate el cartucho.

GLOBAL 90%

GHOST HOUSE

Los gráficos de Ghost House son del tipo grande: grandes cabezas, grandes ojos y pequeños cuerpos. El sonido es divertido y gracias a su reducido precio, ofrece entretenimiento que cualquier usuario Sega puede tener.

GLOBAL 71%

GLOBAL GLADIATORS

La versión de Mega Drive es francamente superior a este de Master System. Podrían haber sido muy parecidas en desarrollo y jugabilidad, con las limitaciones del hardware claro está, pero esta versión para Master System se queda por el camino.

GLOBAL 77%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una conversión fantástica de la máquina de monedas, con cinco duros niveles de acción. Los gráficos y sonidos son algo fuera de serie. Recomendado para los grandes consoleros.

GLOBAL 92%

GOLFAMANIA

Golfamanía te deja jugar 18 hoyos en la agradable comodidad de tu sofá. Es sencillamente estupendo, con su excelente jugabilidad y los buenos gráficos te mantendrá entretanido durante mucho tiempo. No te lo puedes perder. Dile a tu padre que te lo compre, ¡seguro que le encantará!

GLOBAL 83%

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission suena muy bien, con unos efectos atmosféricos de alta clase. Pero lo más importante de todo es que jugar es brillante. Un juego fantástico, destinado a ser uno de los clásicos juegos Sega.

GLOBAL 97%

KLAX

Este super rompecabezas estaba de moda en California hace un tiempo. Al final, ha llegado para Master System. Por lo que ¿es bueno? Bien, por supuesto que lo es. Si eres un auténtico cerebrito, pruébalo.

GLOBAL 88%

LEMMINGS

Más de 100 niveles en los que tendrás que salvar a los verdes melenudos de una muerte cierta. Una conversión increíblemente buena. Tu colección no estará completa sin él.

GLOBAL 95%

MARBLE MADNESS

Conversión del super éxito de Atari, conserva todo lo bueno de la máquina de monedas. Desafortunadamente, el juego es muy lento y el sistema de control malo. Desagradable.

GLOBAL 70%

MASTER OF DARKNESS

Aunque no es precisamente uno de los títulos más originales del mundo, es un juego lo suficientemente bueno como para no faltar en ninguna casa. ¡Sal a comprártelo ya mismo !

GLOBAL 92%

MICKEY MOUSE 2

Brillante juego de plataformas, muestra de lo que un juego para Master System debe ser. Guía a Mickey hasta llegar a donde el Fantasma, rescata a todos aquellos que tiene presos y acaba con él.

GLOBAL 91%

NINJA

Aunque los gráficos son bastante simples, la acción al estilo japonés es bastante adictiva. El nivel de dificultad está preparado de tal manera que va creciendo según vayas entrando en el juego, y hay diez niveles a completar. Si estás buscando un arcade de combate diferente, quizá lo encuentres en este juego.

GLOBAL 80%

NINJA GAIDEN

Un excelente mata marcianos de desplazamiento a cuatro bandas. Ninja Gaiden se lleva muchos puntos por lo rápido y atrayente de su acción. Puede parecer fácil, pero seguro que volverás a él después de unos meses.

GLOBAL 83%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanza miento con arco. Repetitivo y sencillo a pesar de todo el juego es bueno. Mejor te pasas por tu tienda habitual a buscarlo.

GLOBAL 81%

OPERATION WOLF

Como Comando especial has sido elegido para eliminar a todo bicho viviente a través de los seis terrenos de desplazamiento horizontal utilizando la cruz para apuntar y disparar tu arma. Combinando buenos gráficos con una buena cantidad de acción, es una conversión de recreativos que cualquier fan Sega de los mata marcianos tendría que tener en cuenta.

GLOBAL 88%

OUTRUN EUROPA

Out Run Europa te pone a los mandos de varios vehículos diferentes, desde motos, hasta jet ski, en un intento de eliminar a una banda terrorista. Tristemente, esta presunta "variedad" no lo salva de ser una verdadera frustración, un juego muy blando y desesperante .

GLOBAL 63%

PAPERBOY

Paperboy es una conversión del popular juego arcade de hace unos años. Eres el chico de los periódicos y tiene que repartirlos por la zona peor construída del pueblo. Con sus fantásticos gráficos y las alegres melodías, Paperboy tiene un hueco asignado en la colección de cartuchos de cualquier consolero Sega.

GLOBAL 89%

PRINCE OF PERSIA

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico juego de plataformas, con increíbles animaciones. Una larga aventura con muchos niveles y más de lo que en un principio puedes suponer. ¡Una compra esencial!

GLOBAL 91%

RASTAN

La versión Sega de Rastan no es mala, y se mantiene medianamente fiel al original, pero desafortunadamente los gráficos son algo confusos. La jugabilidad es muy buena y debería mantener ocupados a los grandes espedachines durante largo tiempo.

GLOBAL 79%

RAINBOW ISLANDS

Conversión de la máquina de monedas, Rainbow Islands es casi una obligación para todo aquel que tenga una Master System y quiera algo nuevo. Sal ya mismo a buscarlo.

GLOBAL 84%

RESCUE MISSION

Rescue Mission es, en principio, muy recomendable, combinando excelencia gráfica con una apasionante adicción. La acción es estupenda y te mantendrá ocupado con tu pistola laser durante más tiempo del que te imaginas. ¿Ve a buscarlos!

GLOBAL 82%

SAGAIA

Conversión de la máquina Taito, Darius II. Contiene todas las características de la máquina original (junto con un modo simultáneo de dos jugadores). Sin embargo, los gráficos son un verdadero lío, y tiene uno de los peores scroles que hemos podido ver en una consola.

GLOBAL 67%

SCI

¡Ooh, eah! SCI de Taito era unas risas, combinando acción de carreras junto con elementos arcade. La mala fortuna ha hecho que esta versión para Master System sea un verdadero desastre, con muy poco de las características originales de la máquina junto con una apabullante falta de velocidad.

GLOBAL 26%

SHADOW OF THE BEAST

¡Grrr! En Shadow of the Beast eres un monstruo que tiene que vengar la muerte de su familia acabando con el malvado Señor de las Bestias. Gráficos decentes junto con unos elegantes sonidos hacen de él todo un clásico.

GLOBAL 80%

SONIC THE HEDGEHOG

Toma el control del legendario puerco espín azul al tiempo que corre por las plataformas de las minas del Dr. Robotic. Sonic, en su versión para 8 bits es uno de los mejores, si no el mejor juego de plataformas; combina unos desplazamientos suaves con animaciones fluídas y jugabilidad interesante. Imprescindible.

GLOBAL 90%

SONIC THE HEDGEHOG II

¡Qué! ¿Pensabas que Sonic había llegado al límite de lo que podía ser un juego de plataformas para Master System? Bién, ¡prueba esto ! El juego se mantiene casi como el original, pero incluye más niveles y mucha más adicción. ¡Brillante!

GLOBAL 96%

SPEEDBALL

Esta es una buena conversión del título para Amiga, especialmente con el nivel de dificultad que tiene para dos jugadores. Sin embargo, ha sido superado por su sucesor Speedball II.

GLOBAL 79%

SPIDERMAN

Sí, es otro juego de plataformas, pero esta vez es diferente. Spidey puede hacer casi todo aquello que hacía en los comics, como por ejemplo colgarse con las telas, hacer escudos y tirar bolas de tela. Spiderman se juega muy bien, tiene buenos gráficos, unos soni dos normales y te costará terminarlo. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

SPV VS SPY

Spv Vs Spy se define como un juego arcade entre dos jugadores que no sorprenderá a nadie por sus gráficos y sonido, pero sí por la calidad de su juego. Ve pronto a buscarlo, te llevarás una sorpresa.

GLOBAL 88%

SUPER KICK OFF

El legendario Super Kick Off se parece demasiado a la versión de Amiga, y se juega tan brillantemente como aquel. Un juego soberbio -uno de los mejores- para todos los futboleros. Y que tampoco debiera faltarle a nadie por las demás razones.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Aunque comparte su nombre con la carrera 3D de la máquina recreativa de Sega, no es una conversión estrictamente hablando. Pero no estamos diciendo que sea mala. El 3D es rápido y efectivo y se juega muy bien, incluso hasta en el modo un jugador en el que corres contra una cuadrilla de coches bobos controlados por el ordenador. Si estás buscando algo que requiera habilidad, para de buscar, lo has encontrado.

GLOBAL 92%

SUPER MONACO GP II

¡Uah! Lo que podía haber sido una estupenda secuela al juego original, se ha convertido en una birria por la falta de velocidad. Aun que parezca que vas a 200 mph, parece un cuarto de la velocidad real. Adiós interés, adiós alegría. La gran cantidad de opciones es excelente, pero la jugabilidad es casi nula.

GLOBAL 41%

SUPER SPACE INVADERS

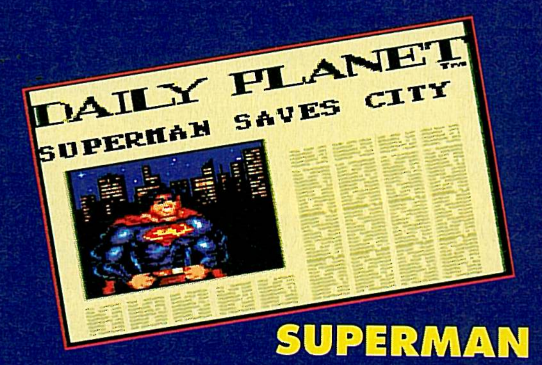
La idea detrás del lanzamiento de Super Space Invaders era adornar el juego original con algunas de las nuevas características de los actuales juegos masacra marcianos -más energía y desplazamientos-, por ejemplo. Funciona, y el resto del juego es muy entretenido.

GLOBAL 82%

SUPER TENNIS

Ya es casi un viejo, la acción es algo básica, con no muchas veleidades gráficas o toques mágicos para darle un poco de vida. Aunque se puede jugar razonablemente, no es un rival digno para el reciente Wimbledom Tennis.

GLOBAL 82%



SUPERMAN

No está nada mal. Esta versión es mejor que la de Mega Drive, cosa que ya iba siendo hora, ¡hombre! Es rápido, duro y muy, pero que muy jugable.

GLOBAL 75%

STREETS OF RAGE

Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres debido a su gran tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

GLOBAL 63%

TAZ-MANIA

De brillante aspecto y estupendos gráficos, Taz-mania promete mucho más de lo que dá. La poca cantidad de enemigos dice muy poco acerca de su duración. Lo acabarás en un pis pas.

GLOBAL 71%

TEDDY BOY

Este cartucho no fue nunca un gran cartucho, pero con su nuevo precio no es una mala compra. Los gráficos no son malos, pero tampoco buenos, y la jugabilidad no es muy allá. A pesr de todo es un juego decente.

GLOBAL 69%

TERMINATOR

Una interpretación genial de la película de 1984. Es mucho mejor que la versión para Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentar proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator. Se hace necesaria una investigación.

GLOBAL 82%

TRANSBOT

Este temprano mata marcianos de Sega se ve algo desangelado ante éxitos posteriores, como por ejemplo R-Type, pero por lo menos tiene algunas armas más para mantenerte ocupado. La otra ventaja es que es un cartucho no muy caro.

GLOBAL 75%

VIGILANTE

Esta conversión del éxito de los recreativos intenta mantenerse todo lo fiel posible, a pesar de los parpadeos y de que algunas de las figuras y sus sonidos son algo liantes. Sin embargo, la jugabilidad se mantiene, por lo que si estás detrás de un mata marcianos no muy pesado, este es tu cartucho.

GLOBAL FALSO

WIMBLEDON TENNIS

Este es el mejor juego de tenis Sega por un minúscula margen. Es rápido, hay muchos modos de juego y el modo campeonato necesita de mucha práctica para ganar. El modo dos jugadores es aún más divertido. No estaría de más considerarlos si tienes algún jugador más merodeando.

GLOBAL 80%

WONDERBOY

Aunque empieza ya a mostrar su edad y es un poco repetitivo. Wonderboy es aún hoy día una buena oferta, con sencillos gráficos y una banda sonora de lo más alegre.

GLOBAL 80%

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Aventura arcade de gran intensidad, Wonderboy in Monster World presenta el desafío suficiente como para no aburrirse con él, además, es muy divertido y cautivador.

GLOBAL 88%

WONDERBOY III

Mejor que el primero por una gran diferencia, es un juego que estará en tu consola durante mucho tiempo, pero tampoco es un juego que vayas a terminar en dos días. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

WORLD CLASS

LEADERBOARD

Es un juego de Golf. ¿Qué más podemos decir? Bién, tiene un campeonato exclusivo, acción realista, muchos campos y es un completo desafío. Si te gusta el Golf y estás buscando un buen juego de golf, ¿por qué no éste?

GLOBAL 92%

WORLD GAMES

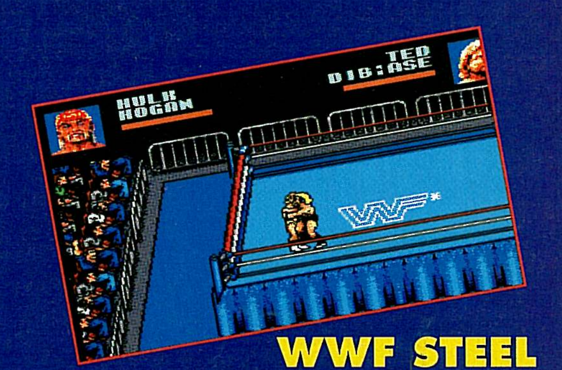
Contando con andar sobre troncos, montar sobre toros, saltar barriles y alguna que otra cosa, es completamente desesperante. Aunque gráficamente es muy agradable, pronto se vuelve muy aburrido y terminal. Mejor te olvidas de él.

GLOBAL 50%

WORLD GRAND PRIX

Un juego de carreras muy decente que es gráficamente impresionante y te reta a un dasafío completo. No es tan bueno como Super Monaco GP, pero es lo suficientemente diferente como para tener los dos.

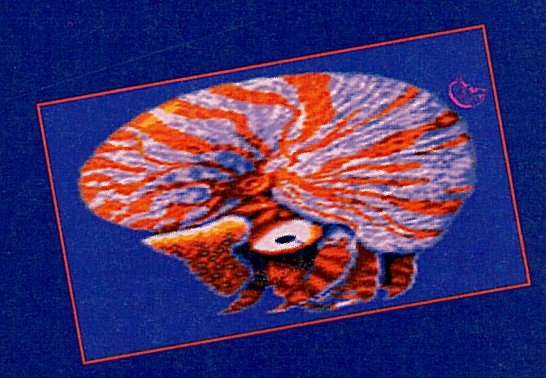
GLOBAL 81%



WWF STEEL CAGE CHALLENGE

Este juego es tan divertido como encontrarse al más antipático de tus vecinos en el ascensor. La lucha WWF siempre ha sido interesante, pero nadie la había aplastado de esta manera.

GLOBAL 84%



XENON 2

Otra conversión de Amiga, esta vez del super juego de desplazamiento vertical de los Bitmap Brothers. Los gráficos son geniales, pero el desplazamiento es algo lento y maniático. Sin embargo, lo que cuenta es la jugabilidad y Xenon 2 la mantiene bien alta. Si tuviera unos cuantos niveles más, sería un clásico.

GLOBAL 84%

GAME GEAR

BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la idea de la película. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se

deja jugar mucho mejor que en la versión de Mega Drive. Una compra decisiva para jugadores expertos.

GLOBAL 79%

CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, su animación de fenomenal factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de lanzamiento de rocas lo convierten en uno de los mejores juegos de acción de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90%

COLUMNS

Es un buenísimo clónico de Tetris. en lugar de hacer líneas horizontales, tu objetivo es crear filas de colores con ayuda de los bloques de cristales en caída. Rápido, adictivo y muy desafiante, pero al mismo tiempo relajante. Una buena compra.

GLOBAL 85%

CRASH DUMMIES

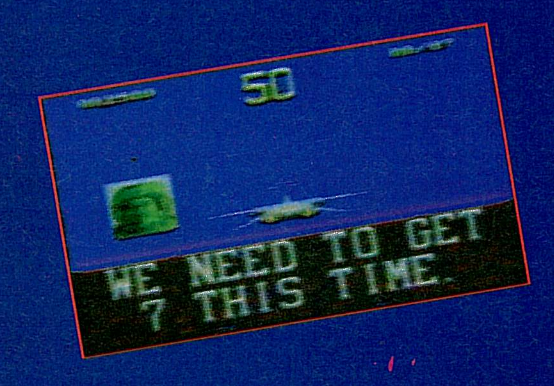
El baile de San Cristobal (patrón de los conductores). Este cartucho es de lo más dulce, tienes que estrellar a los Dummies contra la pared procurando que se destrocen lo más posible. Muy interesante y macabro.

GLOBAL 85%

DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

¡Args! ¡La gran fortuna de Tío Gilito ha sido robada por una malvada bruja! Deteniéndose solamente a recoger su mazo, el Pato Donald la persigue a lo largo de varios niveles de desplazamiento horizontal. Lo que tenemos aquí es un mega-juego de plataforma que incluso dura más que Sonic the Hedgehog. Una opción para la Game Gear que no debe faltar en tu biblioteca de juegos.

GLOBAL 92%



G-LOC

Vuela sobre el paisaje tridimensional derribando aviones e instalaciones enemigas en esta conversión de la máquina de monedas de Sega, que ya era sorprendente en el aspecto gráfico. Los GLOBAL s de G-Loc no están mal, pero el juego tiene un ritmo bastante frenético y dispones de un montón de niveles que superar.

GLOBAL 82%

INDIANA JONES III

Unete a Indiana Jones en sus correrías por cinco niveles de acción de plataformas, tratando siempre de estorbar a los nazis en sus esfuerzos por localizar el Santo Grial. Gráficamente te proporciona exactamente lo que la Game Gear puede ofrecer. Pero es una pena que sea tan difícil, ya que tiende a cansarte un poco, pero de todos modos es un juego bastante bueno.

GLOBAL 83%

LITTLE MERMAID

¡Qué bonitas son las películas de Disney! Pues no, este cartucho no es todo lo bueno que debiera ser. Como juego es pésimo, corto y difícil de controlar. Estupendo para los niños, pero nulo para los mayores. Evítalo.

GLOBAL 43%

MICKEY MOUSE

¡Oh, no! ¡Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey! Por eso, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para la Game Gear.

GLOBAL 91%

MICKEY MOUSE 2

Probablemente la mejor aventura arcade para Game Gear. Llena de colorido y desbordante fantasía, Mickey Mouse 2 gustará a todo el mundo, especialmente a los más pequeños. ¿Qué haces que no sales a comprarlo?

GLOBAL 92%

NINJA GAIDEN

Conviértete en Ryu, el maestro ninja, en su travesía por los escenarios de desplazamiento horizontal, dando palizas a troche y moche a los diabólicos seres con los que te encuentras. Es muy rápido extremadamente frenético, y lo único que lo estropea es que es demasiado fácil.

GLOBAL 86%

OUTRUN

Ponte al volante de un Ferrari Testarossa y acelera a tope por las carreteras tridimensionales para cruzar el primero la meta en la agotadora carrera Outrun. Sus gráficos son bastante decepcionantes y los sonidos son como gorjeos, pero el auténtico problema es que el juego no es lo bastante divertido.

GLOBAL 64%

OUTRUN EUROPA

Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas puede ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastante sosos y un movimiento tridimensional traqueteante no lo es tanto. Sólo medio- medio.

GLOBAL 63%

PENGO

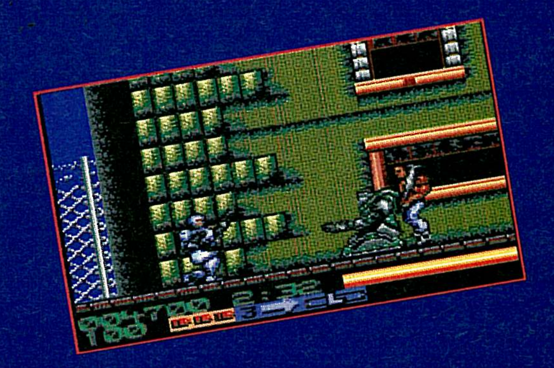
Ponte la heroica capa de un pingüino con sed de venganza y aplasta los invasores merodeantes con bloques de hielo en esta aceptable conversión de la antigua máquina de monedas. Al igual que PacMan, es sencillo y bastante adictivo, pero la novedad desaparece rápidamente.

GLOBAL 48%

PRINCE OF PERSIA

Primeramente visto en Pc, Prince of Persia fue el primero de los juegos en mostrar esa fluidez de movimientos y estupenda animación de los personajes. Es un cartucho que DEBES tener.

GLOBAL 91%



ROBOCOP 3

No estaría nada mal si no fuera por lo mediocre que es. Pasa de él como a veces pasas de

tus hermanos.

GLOBAL 51%

SHINOBI

Cinco niveles de tajos y estocadas frenéticas te esperan en esta adaptación para Game Gear de la máquina de monedas de Sega. Este juego tiene unos gráficos y un sonido excepcionales, además de un planteamiento que te hace volver a tu Game Gear una y otra vez.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG

El famoso erizo azul de lomo puntiagudo de Sega llega a la Game Gear en este rápido juego de plataformas con unos gráficos excepcionales. Es un excelente título para la Game Gear, en el que la tecnología de 8 bits se aprovecha al máximo. Es divertido y adictivo (a unque un pelín fácil) y merece la pena tenerlo.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG II

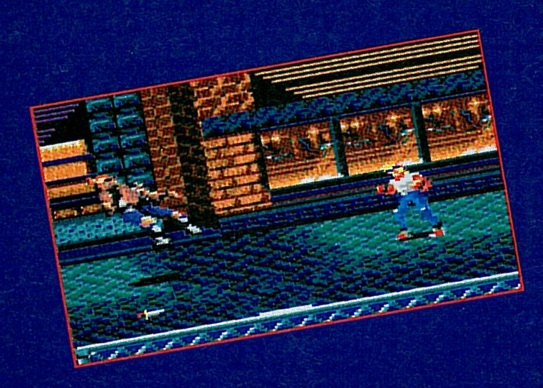
De nuevo las púas de nuestro querido erizo azul hacen su aparición, mezcladas con animados gráficos, un planteamiento acelerado y un nivel de máxima dificultad, que lo convierten en una admirable continuación, a pesar de la notable ausencia de Colitas. Sin embargo , la reducida visibilidad hace casi imposible ver dónde va Sonic, y en qué se está metiendo. Sin embargo sigue siendo Mega-divertido y sería una tontería no tenerlo.

GLOBAL 80%

SPIDERMAN

El sorprendente Hombre Araña llega a la Game Gear para enfrentarse al Kingpin, a Venom, al Lagarto, al Doctor Octopus, a Electro, al Hombre de Arena y al Duende en una serie de etapas de desplazamiento en ocho direcciones. Es muy divertido de jugar y enormemente desafiante. Una opción obligada para todos los posibles lanzadores de tela de araña e incluso para cualquiera que busque un buen juego de plataforma.

GLOBAL 86%



STREETS OF RAGE

Streets of Rage para Game Gear es un producto gráficamente sorprendente ¡tanto que es casi exacto a la versión de Mega Drive! Aunque sólo hay dos personajes, la acción luchadora de los niveles de desplazamiento es tan divertida como siempre. Hay un par de puntos débiles, como por ejemplo que te dan una paliza inmediatamente después de recuperarte de otras anteriores, pero de todos modos merece la pena echarle un vistazo. El modo de enlace de dos jugadores es también fenomenal.

GLOBAL 80%

STREETS OF RAGE II

¡Guauu! Un cartucho de 4 megas para Game Gear. Mucho mejor que el juego original, uno de los mejores juegos de acción de desplazamiento horizontal para tu pequeña consola portátil.

GLOBAL 89%

SUPER KICK OFF

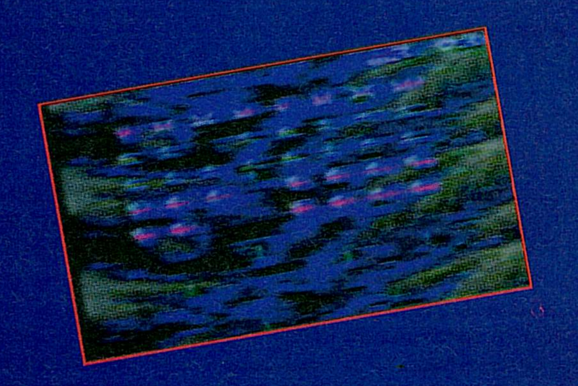
Esta conversión para Game Gear del mejor juego de futbol jamás creado es un auténtico éxito, con una acción frenética y de rápida respuesta y un sorprendente manejo del balón. Con uno o dos jugadores, casi se podría decir que es el milagro de las consolas, por lo que en estos momentos es el mejor juego que se puede adquirir para la Game Gear.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Uno o dos jugadores pueden tratar de satisfacer su necesidad de velocidad participando en Super Monaco GP. Esta conversión no es muy fiel a la máquina de monedas de Sega, pero ofrece una cierta diversión. Desgraciadamente, la acción cansa muy rápidamente y los gráficos y el sonido son pura porquería.

GLOBAL 58%



SUPER SPACE INVADERS

Versión revisada y adecuada a los nuevos tiempos del ya clásico Space Invaders. Sigue siendo uno de los mejores matamarcianos de toda la historia de los juegos. Si te consideras un gran jugador y no lo tienes, malo.

GLOBAL 91%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es una excelente simulación de golf con perspectiva en tercera persona de US Gold. Los gráficos son bastante detallados y el sonido es fabuloso, con unas divertidas voces sarcásticas. Con sus cuatro campos de 18 hoyos, te ofrece mucho juego por su precio. Una apuesta esencial.

GLOBAL 92%

MEGA CD

BATMAN RETURNS

Una buena muestra de lo que puede dar de sí el Mega CD en el futuro. Literalmente son dos juegos en un disco. Si quieres tener algo importante, cómpratelo.

GLOBAL 90%

DRACULA

Es poco probable que te decidas a comprarlo, aunque a pesar de todo, si lo que quieres es sorprender a tus amigos con el Mega CD vete a buscarlo a la tienda, eso sí, no pases de la presentación; ¡es lo mejor del juego!

GLOBAL 51%

SWITCH

Con unos gráficos y una presentación francamente increíbles, Switch está destinado a ser todo un estándar para los juegos Mega CD, aunque luego se queda un poco corto en lo que se refiere a duración.

GLOBAL 70%

RASTRILLO

¿Sabéis lo que es un rastrillo? ¿no?, nosotros os lo explicamos. Viene a ser algo así como una especie de sitio en el que todo el mundo puede entrar y exponer sus artículos, bien para comprar nuevos, bien para vender los viejos, o para cambiar los que ya tiene.
Esta página intenta ser eso mismo, pero a lo SEGA, o sea, para que vosotros podáis intercambiar vuestros cartuchos de juegos, o venderlos, o comprar otros nuevos. También podréis vender vuestra consola o accesorio, o quien sabe, quiza encontreis aquel joypad que un día visteis en algún sitio y resulta que era demasiado caro.
Rellenad el cupón de la parte inferior y a ver si tenéis suerte y podéis deshaceros de todo aquello que no os guste o ya estéis cansados.

Quiero comprar juegos, entre otros: Columns, World Cup Italia 90, Spiderman, Chuck Rock, Mickey Mouse 2, Sonic 2, todos para la Master System.
CARLOS GRAN MARTINEZ
c/ Príncipe de Asturias, 10 - 6ºC
03600 Elda (Alicante)
Tlf.: 539 12 23

Compro el juego Global Gladiators.
JAIME PERELLO MURIA
c/ Gerona, 139
43877 San Jaime d'Enveja (Tarragona)
Tlf.: 46 86 45

Compro el juego Streets of Rage II
SERGIO MUÑOZ BILBAO
Tarifa (Cádiz)
Tlf.: 681463
(Parece ser que por más que digamos las cosas no nos hacéis ni puñetero caso. A ver si rellenamos bien los cupones, en realidad es peor para vosotros. A este chiquito le faltaba el número de la calle, el que quiera venderle el juego a ver dónde se dirige, ¿eh?. Por lo menos ha puesto el teléfono).

Compro a 4.000 pesetas cada uno estos juegos: 688 Attack Sub, Afterburner II, Dick Tracy, D. Robinson Basket, Ecco the Dolphin, Mickey and Donald, Lemmings (Mega Drive).
JOSÉ MARTIN GARCIA
Avda. Carlos III, nº 341 - Venta Vitorino
04720 Aguadulce - Roquetas de Mar (Almería)

Compro cartuchos para la Mega Drive. A muy buen precio. También cambio juegos, pero sólo con gente de Vigo. Llamar a partir del 20 de septiembre.
LORETO DIZ ABAL
c/Zamora, 81 - 5ºB
36203 Vigo (Pontevedra)
Tlf.: (986) 41 81 19

Vendo juegos de Mega Drive (Kid Chameleon, Quackshot, Sonic, Italia 90, etc.). Muy bien de precio y en buen estado. Llamar de 10 a 19 h. de lunes y viernes al teléfono (93) 334 45 96.

Vendo Batman Returns y Sonic II por 8.000 pts y Pit Fighter por 3.500 pts.
FRANCESC BENITO GARCIA
c/ Valencia, 549-551
08026 Barcelona
Tlf.: 246 07 17

Vendo Mega Drive con dos mandos y los juegos Sonic, Super Kick Off y Flashback por 30.000 pts. o sólo Super Kick Off por 6.000 y Flashback por 8.000.
FRANCISCO FERNANDEZ VEGA
c/ Roger de Flor, 6-8 5º4ª
08400 Granollers (Barcelona)
Tlf.: (93) 879 55 39

Vendo Game Gear con 10 juegos de este sistema, 2 juegos de Master System, adaptador para Master System, adaptador a la red y joystick por el módico precio de 45.000 pts.
CARLOS PRIETO MINGUELA
c/ Bocángel, 22-5ºD
28028 Madrid
Tlf.: 356 06 24

Vendo Master System de 5.000 pts. para abajo. GRACIAS.
OSCAR GARCIA
c/ América, 80 ático 3ª
08924 Santa Coloma de Gramanet (Barcelona)
Tlf.: (93) 392 72 57/392 04 58

Vendo Master System II, control pad, control stick, Alex Kidd en memoria, Galaxy Force, Scramble Spirits, Rescue Mission, Back to the Future II, Super Monaco GP, Rambo III, Aerial Assault, Shooting Gallery.
LUIS PELEGRIN ARNAL
c/ Guifre El Pilos, 2
08840 Viladecans (Barcelona)
Tlf.: 658 63 11

Vendo los siguientes juegos: Spy-Spy, Alex Kidd High-Tech World. Los dos juegos por 6.000 pts.
AITOR LLAMERO PÉREZ
c/ Lin de Cubel, 1 - 2ºA
33120 Pravia (Asturias)
Tlf.: (98) 582 23 00

Vendo Master System II con 2 joysticks y 2 juegos. Seminueva. Sólo por 10.000 pts. Llama a mediodía. Tlf.: 28 35 07
JESUS ROMERO RUEDA
Avda de la Cinta, 8 - Bajo B
21005 Huelva

Vendo Superthunder Black (2.000 pts), World of Illusion, Tazmania, Indiana Jones, Chuck Rock, Wrestlemania y Alien III (3.500 pts. cada uno).
TEO MORTI CANTAREROS
Apartado de correos nº 68
30850 Totana (Murcia)
Tlf.: 42 22 91

Vendo lote de Master System con un precio de 45.000 pts por tan sólo 25.000 pts. y se compone de: Master System II + 2 pads + 6 juegos + joystick "SG Fighter". Soy Manuel y mi teléfono es (94) 440 74 40

Vendo 4 juegos para Mega Drive: Revenge of Shinobi, Castle of Illusion, Donald Quackshot y Sonic por 8.000. Llamar al (95) 435 18 25 (Mario).

Vendo consola Master System II con cuatro juegos a escoger entre: World Soccer, Paperboy, Psychic World, Golden Axe, Enduro Racer, Sonic 2, Rc. Grand Prix, Michael Jackson's, Transbot, Indiana Jones, por 10.000 pts.
OSCAR ENGUITA ROVIRA
c/ Llibertat, 16-18 4-1
08800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona)

Vendo consola Master System II de un año con: 1 mando, juegos Alex Kidd, Running

Battle, Tazmania e Indiana Jones and the Last Crusade.
JORGE CATALAN LEDESMA
c/ León XIII, 39 - 3º
08940 Cornella (Barcelona)
Tlf.: 377 14 95 (preguntar por Jorge)

COMPRO

Vendo los juegos European Club Soccer (Mega Drive), The Cybershinobi (Master System), Ghostbusters (Master System) y Kick Off (Master System).
HÉCTOR GARCIA SANZ
c/ Valencia, 66 atc 1º
08015 Barcelona
Tlf.: 226 12 30
(Nada, que ni puñetero caso. Este chavalín se ha pasado de rosca con los tachones. Como castigo le ponemos solamente un número de teléfono -más que nada porque hay puesto tantos números que no se sabe cuál es-).

Me gustaría vender los cartuchos: Fatal Fury, Spiderman, Streets of Rage, Sonic 2 (Mega Drive) cada uno vale 5.000 pts. Están prácticamente nuevos.
ALEJANDRO HERNANDEZ SAEZ
c/ Canónigo Molina Alonso, 23
04004 Almería
Tlf.: 24 03 64

Vendo Master System II con Alex Kidd, Asterix y Xenon II. Precio: 17.000 pts.
JESUS HERNANDEZ CABALLERO
c/ Sirio, 18 - 3º izquierda
03007 Alicante
Tlf.: 528 96 29

VENDO

Vendo los juegos de Rambo III y Tazmania en buenísimo estado. Llamar al número 17 33 06 de las 14 h. hasta las 15 h. Festivos no.
JOSÉ SANTI FRUCTUOSO FERNANDEZ
c/ Cataluña, 4
30739 Dolores de Pacheco (Murcia)

Vendo Master System II + Alex Kidd + 2 juegos a elegir + joystick Maverick + 2 mandos de juego. Todo por sólo 12.000 pelas y está en perfecto estado.
JOSÉ R.
c/ Raigras, 4 - Bajo A
28026 Madrid
Tlf.: 569 12 92

Vendo los juegos Wrestle War, Castle of Illusion, World Cup Italia'90 y California Games (Mega Drive) a precio negociable. Si no quieres los 4 puedes comprar 1 o 2.
GONZALO PÉREZ SILES
c/ Canillas, 63 - 4ºA
28002 Madrid
Tlf.: 413 39 05

CAMBIO

Vendo Master System II con Alex Kidd, Castle of Illusion, Sonic, World Cup, Super Monaco GP y Afterburner, todo por 10.000 pts. o también por separado.
EDUARD RUZ ESTEVEZ
Avd. Mediterranía, 21
17411 Vidreres (Girona)
Tlf.: (972) 85 08 32

Vendo los juegos Altered Beast y Spiderman para Mega Drive, cada uno a 2.500 y también vendo los dos por 4.500. Preguntar por Edu. Tlf.: (93) 322 46 47

Vendo juego Quackshot para Mega Drive. Está nuevo, con caja de instrucciones. El precio es de 4.500 pts. Llamar al (96) 359 73 64 y preguntar por Carlos.

Vendo Joe Montana Football para Master System por 3.000 pts. con un año de vida.
JUAN JESUS PAYAN CAPEL
c/ Agata, 8 - 1º izquierda
04009 Almería
Tlf.: 22 47 34 (preguntar por J. Jesús)

Vendo Master System 2 en perfectas condiciones con dos mandos y juego de Alex Kidd grabado. Todo por 6.000 pts. La razón es porque quiero comprar una Mega Drive.
FERMIN ALARCON GONZALEZ DE LARA
c/ Conde de Ureña, 31
29012 Málaga
Tlf.: (95) 226 31 54

Vendo Mega Drive con dos mandos y uno de ellos de avión por 53.000 pts. y con los juegos Afterburner 2, Castle of Illusion, Sonic 2, Columns y Fatal Fury. Preguntar por Alex.
MANUEL ALEJANDRO CHAMBO SANCHEZ
c/ Ramón y Cajal edf. San Fernando III - 1ºB
18003 Granada
Tlf.: 28 65 67

COMPRO

Vendo Master System II con 2 pads y 5 juegos en perfecto estado por sólo 13.000 pts. Llamar a Jordi al teléfono (93) 892 01 05.

Vendo videoconsola Master System 2 con los juegos Asterix y Enduro Racer, razón comprarme Mega Drive, por 19.500 pts.
JOSÉ DAVID MOLANO MARTINEZ
c/ Norberto Acedar, 16 - 8ºB
48903 Retuerto (Vizcaya)
Tlf.: 490 16 68

Vendo Alien 3 de Mega Drive por 4.000 pts o lo cambio por X-Men, European Club Soccer, Spot, World of Illusion, Wonderboy III o IV, Lemmings, Chuck Rock, Turtles Hyperstone, Sunset Riders.
IVAN DOMINGO
c/ Menéndez Pelayo, 2 - piso 4º 2
08800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona)
Tlf.: (93) 815 80 63

Vendo el juego Wrestle War para Mega Drive por 4.500 pts. Llamar al (918) 22 83 02 y preguntar por Juanin.

Vendo Master System II con juegos Sonic 2, Alien 3, Chase HQ, Scramble Spirits y California Games, 2 pads, Alex Kidd en memoria o cambio por Mega Drive.
PABLO BARBEITO MEILAN
c/ Rep. Argentina, 56 - 5º derecha
15160 Sada (La Coruña)
Tlf.: (981) 62 01 16

Vendo Master System II, un control pad, un control stick y 7 juegos: Altered Beast, Asterix, World Soccer, Tazmania, MS Pacman, Bonanza Bros y Alex Kidd in Miracle World por 30.000 pts. O lo cambio por Mega Drive, Action Pack.
VICTOR FERRIOL GONZALEZ
Camino Moncada, 61 B, puerta 29
46025 Valencia
Tlf.: 348 18 18

CAMBIO

Vendo o cambio videoconsola Atari Kinway 2600 con 128 juegos por una Master System con algunos juegos.
JULIAN HERREROS LOPEZ
c/ Arena, 37
13300 Valdepeñas (Ciudad Real)
Tlf.: 31 13 23

Vendo o cambio Sonic 2 por 5.000 pts. o por el juego Super Kick Off con instrucciones. Para Master System II.
JAVIER IZCO NIETO
c/ Juan de Austria, patio 37 puerta 10
46100 Burjasot (Valencia)
Tlf.: 364 53 52

Cambio un juego de Mega Drive por Arcade Power Stick. Llamar a las 22 h. al teléfono (91) 364 02 45. Preguntar por **RUBÉN.**

Quiero cambiar un cartucho de Mega Drive por otro, por ejemplo el de Super Monaco GP, pero que me devuelvan el mío después de jugar.
ALEXIS GALLEGO EXPOSITO
Avda. P. España, 148 VDAS bloque A portal 2 piso 1ºB
Santa Cruz de Tenerife
Tlf.: (922) 64 93 48

Cambio dos mandos a distancia nuevos por el Fatal Fury, Streets of Rage II, Flashback o Deadly Movies. Los mandos y los juegos son de Mega Drive.
CARLOS ESQUENA PALACIOS
c/ La Plana, 18
08830 Sant Bol de Llobregat (Barcelona)
Tlf.: 630 62 04

VENDO

Cambio juegos de GG Global Gladiators, Alien III, G.F. KO Boxing, Berlin Wall + adaptador MSII + Terminator, Sonic, Cyber Shinobi, todo por 2 juegos buenos de Mega Drive.
ALEX MUÑIZ OLIVERA
c/ Santa Cruz, 5 - 5º2ª
08024 Barcelona
Tlf.: (93) 237 58 28

Quiero cambiar el juego Battle Out Run de la videoconsola Master System II.

LUIZ QUILEZ SERRANO
c/ Mayor, 3 - 1ºC
13440 Argamasilla de Cva. (Ciudad Real)
Tlf.: 47 72 75

Cambio juegos de Mega Drive Tale Spin y Two Crude Dudes por juego que me convenga (que me guste).
IVAN FERNANDEZ MECA
c/ Pradolongo Torre 1 piso 4ºB
28041 Madrid
Tlf.: 341 33 26

Cambio Arnold Palmer Torunament Golf por cualquiera de estos: EA Hockey, Populous, Afterburner II, Chakan, Pacmania, Revenge of Shinobi, Arch Rivals, Super Monaco GP, WWF Wrestlemania, European Club Soccer, Desert Strike.
DANIEL PALMA MACIAS
c/ Infanta Beatriz, 8 - 2ºC
11540 Sanlúcar de Barrameda (Cádiz)
Tlf.: (956) 36 13 52 desde las 18 a las 21 horas.

Cambio Sonic I por Sonic II. Cambio Super Hang-On por Pedro Picapiedra. Vendo Tazmania por 4.000 pts.
MIGUEL ANGEL PEÑA GOMEZ
c/ Llera, 5
23470 Cazorla (Jaén)
Tlf.: 72 20 85

Quiero cambiar el juego Super Turn Blade por el juego Golden Axe II de Mega Drive Sega.
ALBERTO RIZO
c/ Poeta Miguel Hernández, 14
03201 Elche (Alicante)
Tlf.: 544 47 27

Cambio Streets of Rage II para Mega Drive por Fatal Fury o Lemmings en buenas condiciones.
Diego Morilla Sánchez
c/ Miguel Bueno bloque B 7ºC
29640 Fuengirola (Málaga)
Tlf.: (95) 246 22 98

Cambio juego Golden Axe o Spiderman por Super Monaco GP II. Todos de Mega Drive.
Eduardo Medina Camacho
c/ Illescas, 36 - 2º4
28024 Madrid
Tlf.: 717 12 06

Me interesaría cambiar el juego Chakan por European Club Soccer, Shinobi III o por cualquier juego bueno de lucha.
Juan Manuel Jiménez Isla
c/ Doctor Blanca, 2 - 2º
18320 Santa Fé (Granada)

Cambio Moon Walker por Streets of Rage II. Espero que alguien me lo cambie pronto.
Angel Sanz Escartín
c/ Miguel Fleta, 6
22006 Huesca
Tlf.: 21 35 66 o 24 54 73

Cambio el juego Where in the World is Carmen San Diego por cualquier título o vendo por 4.900 pts. Precio real 9.000.
Miguel Angel López Ceballos
Av. Blasco Ibáñez, 19 - 4
46970 Alacuas (Valencia)
Tlf.: 150 79 07

Quiero cambiar el Sonic de la Master por otro de igual calidad, si puede ser de lucha. Lo vendo con instrucciones por 4.900 pts.
ISAAC LOPEZ RIZ
Rambla Sama, 18 - esc B 4º 1º
08800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona)
Tlf.: (93) 893 61 72

Cambio por otros cartuchos los juegos Moonwalker, The Lucky Dime Caper y Mercs.
VALERIANO TORTOLA LUIS
c/ Olmo, 15
16600 San Clemente (Cuenca)
Tlf.: (966) 30 11 76

Quiero cambiar el Strider de Master System 2. Es un poco difícil pero con el tiempo le cogerás el tranquillo.

ALFONSO VEGA
c/ Biaritz, 1 - 3ºB
28028 Madrid
Tlf.: 725 82 55

Cambio Sonic II por cualquier juego que me guste en especial Fatal Fury. preguntar por Raúl.
RAUL GACITUAGA ESPINOSA
c/ Portal, 20 - 9ºA
28018 Madrid
Tlf.: 507 50 01

Desearía cambiar el juego Mega Pack, es decir: Super Hang-On, Columns y World Cup Italia'90 por sólo Fatal Fury de Mega Drive.
Pedro Tejada Naranjo
c/ José Menéndez Pidal, bloque 64 piso 2ºB
06800 Mérida (Badajoz)
Tlf.: (924) 37 12 27

Cambio juego Prince of Persia por cualquier otro juego. Interesados llamar al 375 05 29 de Paiporta (Valencia) hasta las doce del mediodía. Preguntar por **ISRAEL.**

Cambio Enduro Racer por los Picapiedra, Chuck Rock, Streets of Rage o Mickey Mouse II.
MANOLO ROSADO GIL
Avda La Feria, 28 - 3º puerta 5
46860 Albaida (Valencia)
Tlf.: 290 02 39

Cambio Shadow Dancer por Simpson. Llama al teléfono 69 53 23 y pregunta por Lucas López o si no envíame una carta a la siguiente dirección:
LUCAS LOPEZ
c/ Ramón de Moncada, 34 edf Miraflores
07180 Santa Ronsa (Baleares)

Cambio Game Boy con 3 juegos, equipo y light boy o 4 juegos de Master System por Mega Drive con 1 juego. Pregunta por Geno.
Tlf.: (986) 22 24 53. Sólo en Vigo.

Mandad este cupón a:
Rastrillo Mega Sega
Avenida Betanzos, 60
semi-sotano A
28034 Madrid



CUPON PARA UN PUESTO

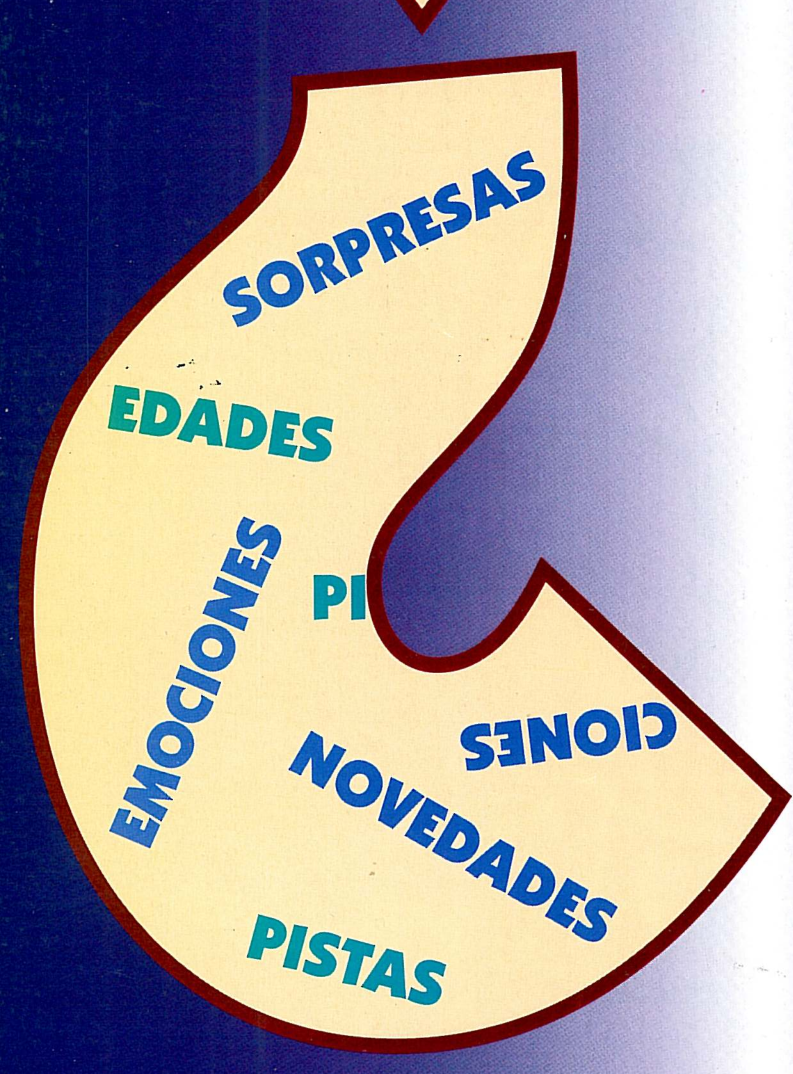
Rellena este cupón con lo que quieras comprar/vender/cambiar. Pero enróllate y escribe claro que no tenemos ganas de dejarnos los ojos.

NOMBRE ____________________
DIRECCION ____________________
CODIGO POSTAL ____________________
POBLACION ____________________
PROVINCIA ____________________
TELEFONO (OPCIONAL) ____________________
TEXTO ____________________

☐ COMPRO ☐ VENDO ☐ CAMBIO









Y EL MES QUE VIENE...............



FANTASTIC DIZZY
Supervivencia en la cabaña de los árboles
Ataque al castillo
Barco naufragado
"Excitante, desconcertante, muy adictivo y bien presentado; un ganador seguro" 90%
Sega Pro revista (MEGA DRIVE)
Guardia de dragones
¡Anda un Castillo en las nubes
¡Está aquí! ¡Dizzy hace de las suyas en una inmensa aventura animada! Explora el mágico reino de Zakeria, con su playa de palmeras, pueblo medieval, cementerio con espíritus, el palacio de los trolls y muchos otros reinos apasionantes y misteriosos! Reúnete con las personas, las criaturas y los monstruos más extraños en esta excelente aventura! ¡Está todo aquí, en esta aventura premiada, única en la vida!"
"Una buena combinación de diversión con plataformas y rompecabezas ingeniosos"
Sega Power revista
"Una aventura alucinante llena de rompecabezas y satisfacción"
92% Sega Pro revista
GAME TEXT
FANTASTIC DIZZY